LA BIBBIA DI

RESIDENT EVIL 2



PSM

100% Indipendente Il Mensile per PlayStation

PLAY PRESS PUBLISHING



XPLORER

NEWEL

BLAZ

LA "BIBBIA" DI RESIDENT EVIL 2

Tutto Quello che Avete Bisogno di Sapere

A grande richiesta ecco la guida completa alla soluzione di *Resident Evil 2*!

Coloro che ancora vagano per le strade di Raccoon City possono finalmente tirare un sospiro di sollievo: PSM è qui per tirarvi fuori dai guai!
Coloro tra voi che hanno già finito il gioco dovrebbero andare a leggersi la sezione riguardante i segreti di *Resident Evil 2*. Ci troveranno tutto ciò che gli serve sapere per scoprire ogni caratteristica nascosta di questo splendido gioco. Le informazioni sono state aggiornate rispetto a quelle pubblicate sul numero 2 di PSM quindi vi consigliamo di studiare attentamente questo libricino per scoprire alcune novità.



Supplemento al numero 7 di PSM - Il Mensile per PlayStation - Pubblicazione Periodica Mensile registrata presso il Tribunale di Roma con il numero 154/98 del 7/4/98

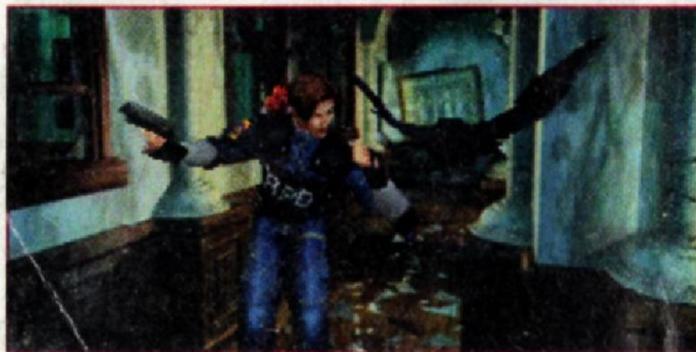
Consigli Generali

Razionate le Vostre Scorte
Questa è la cosa più importante da ricordare. Avrete solo un certo numero di munizioni, e se sparerete con troppa scioltezza, ne rimarrete senza a metà strada. Per risparmiare munizioni vi consigliamo di evitare i nemici ogni volta che è possibile. Non sparate a meno che non abbiate alternative. Prima di sprecare un nastro d'inchiostro per salvare, assicuratevi di essere andati avanti abbastanza e aver fatto dei reali passi avanti nel gioco.

Usare Ada in Combattimento
Quando Ada è al fianco di Leon, usate la sua arma per aiutarvi nei combattimenti. Questo può essere veramente utile per risparmiare munizioni!

Non Rischiate
Dopo aver fatto fuori un gruppo di mostri, uscite dalla stanza e rientrateci immediatamente. Se i corpi non sono spariti, significa che stanno facendo finta.

Difficoltà di Gioco
Se giocherete alla versione "facile" le cose saranno molto meno complicate, ma non potrete accedere ad alcuni dei bonus del gioco. Per poter avere le armi con munizioni infinite, i nuovi vestiti e altro ancora, dovrete giocare alla difficoltà "Normale".



Missione A di Claire



Area Cittadina (Parte 1)
Inizierete il gioco A di Claire sul lato sinistro della macchina.
Andate avanti e sorpassate gli otto zombie fino a raggiungere il negozio di fucili. Dopo aver parlato col proprietario, potrete esplorare il negozio. Dovreste riuscire a trovare una scatola di munizioni per pistola sui ripiani dietro il bancone principale e in cima a uno scaffale dietro al bancone laterale. Quando uscirete da lì dietro, alcuni zombi irromperanno dalle vetrine e uccideranno il gestore. State dietro il bancone e sparate finché non li avrete uccisi tutti. Prendete la balestra dal negoziante morto e uscite dalla porta posteriore. Camminando per il vicolo, noterete degli zombi chiusi dietro a un cancello sulla vostra sinistra. Continuate fino al van alla fine del vicolo. Gli zombi sfonderanno il cancello e vi verranno dietro. Avrete ancora tempo a sufficienza per prendere la scatola di proiettili dal retro del van. Trovate una buona posizione e fate fuori gli zombi. Attraversate il cancello e passate oltre al campo di basket fino a raggiungere l'area con la passerella di metallo. Seguite la passerella fino all'altro lato della strada. Scendete e cercate nei due cestini dell'immondizia alla vostra destra per trovare un'altra scatola di proiettili. Salite sul cassonetto e correte velocemente oltre i quattro zombi. Uscite dal cancello alla fine del vicolo e troverete altri quattro zombi che vi aspettano. Non prestategli attenzione: correte via e salite sull'autobus. Alla vostra sinistra c'è un sacco di tela che contiene due scatole di proiettili.

Ci sono anche due zombi che dovrete obbligatoriamente uccidere. Scendete dall'altra uscita evitando i cinque zombi che si dirigono verso di voi. Aprite il cancello e dirigetevi alla porta del Dipartimento di Polizia di Raccoon City.

Stazione di Polizia

Appena entrati nella stazione di polizia, scendete le scale che vedete di fronte a voi ed entrate. Dalla sala principale dirigetevi verso la porta in fondo a sinistra. Incontrerete un poliziotto ferito che vi darà una scheda d'accesso blu. Usatela sul terminale della stanza centrale per sbloccare altre due porte. Prendete il nastro di inchiostro e i proiettili vicino al computer.

Area di Ricevimento

Entrate nella porta a sinistra della stanza per raggiungere l'area di ricevimento. Troverete una cassa per gli oggetti e il "memorandum della Polizia". Usate il grimaldello per aprire il cassetto della piccola scrivania nell'angolo dove c'è uno spray medico. Uscite dalla porta posteriore e non preoccupatevi del Licker che vedrete passare, per adesso non vi darà fastidio.

Sala della Scatola dei Circuiti

Vi trovate adesso in una sala che contiene la scatola dei circuiti e un'erba verde. Quando vi avvicinerete alla pozza di sangue sul pavimento, un Licker salterà giù e vi attaccherà. Mirate basso con la balestra e sparategli un dardo. Continuate attraverso la porta di legno fino alla stanza con le finestre sbarrate e continuate dritti.

Sala d'Istruzione

Questa è la Sala d'Istruzione. Sul tavolo a destra della porta troverete un documento. Noterete sul retro un camino, ma per il momento non ne avrete bisogno. Tornate alla stanza con la scalinata dove vi aspettano quattro zombi, quindi tenetevi pronti. Prendete le due erbe verdi che si trovano di fronte alla porta che conduce alla camera oscura e poi entrate. Vicino alla macchina da scrivere troverete un nastro d'inchiostro e un documento. Potrete usare una parte di questa stanza per sviluppare i rullini delle foto che troverete. L'armadietto di metallo a sinistra della porta contiene un cambio di vestiti e un'altra arma segreta. Se volete aprire questo armadietto andate a leggere la sezione riguardante i segreti del gioco.

Dopo aver finito, uscite e dirigetevi verso la scala più vicina. Seguite il corridoio finché non vedrete una stanza con tre statue. Per risolvere questo semplice enigma, premete la statua grigia sulla piastra di sinistra e la statua marrone sulla piastra di destra. Se le avrete messe nella posizione giusta sentirete un "click" e la statua centrale lascerà cadere un gioiello rosso. Afferratelo e uscite dalla porta vicino a voi.

Corridoio per l'Ufficio S.T.A.R.S.

Questo è il corridoio per l'ufficio S.T.A.R.S., per accedervi entrate nella prima porta che vedrete. Cercate il lanciagranate, il documento "Diario di Chris", e il medaglione unicorno. Quando tenterete di lasciare la stanza, il fax comincerà a stampare un documento chiamato "Lettera a Chris".

Adesso che avete il medaglione unicorno, tornate all'ingresso principale. Nota: Quando attraverserete la stanza con le finestre sbarrate, gli zombi tenteranno di prendervi attraverso le assi di legno. Utilizzate l'unicorno sulla statua centrale e questa rivelerà una chiave picche. Entrate nella porta di destra che conduce all'Area di Ricevimento 2. La strada vi verrà sbarrata da sei zombi, tenetevi pronti. Prendete l'erba verde a sinistra del distributore ed entrate nel gruppo di porte blu. Questa è la Stanza del Ventilatore. Qui ci sono altri cinque zombi. Uno di loro sta facendo il finto morto nella parte destra della stanza. Un nastro di inchiostro si trova sul tavolo sotto la ventola centrale, se siete a corto di munizioni potrete trovare una scatola di proiettili ispezionando il cadavere sullo sfondo, quello davan-

ti alla porta per la scalinata est. Per recuperare un po' d'energia potrete prendere le due erbe verdi che si trovano fuori dalla porta. Andate verso l'area degli uffici dove troverete una cassaforte chiusa e un'erba verde nascosta dietro al tavolo. La combinazione per aprire la cassaforte è 2236 (è scritta nel documento "Memorandum della polizia" preso nell'Area di Ricevimento 1). All'interno troverete anche delle granate acide e una mappa dell'intera Stazione di Polizia. Dirigetevi verso il lato sinistro della Stazione di Polizia ed entrate attraverso la porta di metallo della Stanza della Scatola dei Circuiti. Arriverete nella stanza dei documenti in disordine. Alla fine del lungo scaffale potete trovare un documento vicino alla macchina fotocopiatrice. Un nastro di inchiostro è nell'armadietto delle scorte. Dall'altra parte dello scaffale metallico c'è una scala che dovrete spingere contro l'armadietto delle scorte.



Saliteci e prendete la manovella che troverete. Ritornate su per le scale, sorpassate le statue ed entrate nel corridoio per l'ufficio S.T.A. R.S. Vedrete Sherry che sta per essere attaccata da uno zombi. Fate fuori lo zombi dopo che la bambina è riuscita a scappare.

Area di Ricevimento 3

Continuate dritti e aprite la porta successiva con la chiave picche. Entrate nell'Area di Ricevimento 3 dove incontrerete Leon. Godetevi la sequenza non interattiva, poi prendete la scatola di proiettili fuori dallo stanzino alla fine del corridoio dietro. Usate il grimaldello sul cassetto della piccola scrivania. Dentro troverete un caricatore di granate al Napalm.

Biblioteca

Attraversate la porta vicina e salite le scale, seguendo la balconata sulla sinistra. Dal balcone cadrete sul pavimento sottostante dove troverete due cose: una scatola nel muro e un interruttore di energia che aprirà un passaggio segreto verso l'area principale della stanza. Percorrete il passaggio e attivate il pannello situato sullo scaffale più a sinistra. Questo vi permetterà di spostare lo scaffale a destra o a sinistra. Muovetelo verso l'altro scaffale e spostateli entrambi a destra; questo farà aprire la scatola sul muro dell'area segreta, rivelando la pietra serpente. Prendetela e uscite attraverso la porta principale che troverete dall'altra parte della stanza. Seguite il corridoio verso sinistra, evitate i quattro zombi e raggiungete la scala d'emergenza. Azionatela per abbassare una scala fino al primo piano dell'edificio. Terminata questa missione, continuate lungo il corridoio ed entrate nella sala d'attesa. Sul tavolo a destra della macchina da scrivere troverete un documento. Sul davanzale della finestra, a destra del tavolo c'è un accendino. Un nastro di inchiostro si trova vicino alla macchina da scrivere. Potrebbe essere una buona idea salvare adesso. Ora che avete l'accendino potete accendere il camino che avevate visto nella Sala delle Istruzioni al primo piano. Per risparmiare tempo, passate per la scala. Dopo che avrete acceso il camino, il dipinto si aprirà rivelando un altro gioiello rosso. Prendetelo e tornate nella sala d'at-

tesa. Continuate attraverso il gruppo di porte e uccidete i due zombi nella sala dell'elicottero. Per ora non potrete superare l'elicottero perché è in fiamme, quindi andate nella Stanza degli Uccelli. Attraversatela lentamente sparando ai corvi man mano che arrivano. Prima di procedere, esaminate i cadaveri per trovare una scatola di proiettili, poi aprite la porta verso la Scalinata Est 2F. Troverete un'erba verde. Mentre camminate accanto alla finestra verrete attaccati da quattro uccelli. Tenete pronta la pistola e mirate attentamente.

Area Cittadina (Parte 2)

Procedete in avanti e fatevi strada verso la pista per gli elicotteri. Qui non c'è ancora niente da fare, quindi scendete per la scala metallica sul lato. Correte oltre i quattro zombi fino alla Piccola Area di Lavoro. Nella parte posteriore vicino al tavolo troverete una balestra, un nastro di inchiostro e la manopola della valvola. Se proverete a entrare nella porta accanto alla scrivania, due zombi vi attaccheranno durante la schermata di caricamento. Tenete pronta la vostra arma. Nonostante tutto, non sarete capaci di passare attraverso la porta, quindi perché sprecare munizioni?

Ritornate alla pista per elicotteri e camminate vicino alla rete metallica. Usate la manopola sulla valvola della pressione dell'acqua. Tornate verso la rete metallica e cercate la scatola di proiettili davanti ai rottami.

Stazione di Polizia

Rientrate nella sala dell'elicottero e superate i rottami per raggiungere la porta posteriore. Sentirete un grido provenire dalla porta bloccata sulla sinistra. Assicuratevi di avere i due gioielli rossi ed entrate nella porta. Dovreste essere nella stanza della statua dei gioielli rossi. La chiave quadri si trova davanti alla statua di sinistra. Per risolvere questo enigma, mettete i gioielli rossi sulle statue laterali. La statua centrale si aprirà rivelando la pietra blu 1. Con la chiave quadri in mano tornate nell'area ovest dell'edificio e scendete al primo piano. Percorrete il corridoio di destra (non quello della camera oscura) ed entrate nello sgabuzzino. Qui ci sono cinque zombi, assicuratevi di essere ben armati. Una scatola di dardi per balestra è nell'armadietto della stanza di fronte alla porta dalla quale siete entrati. Potete trovare la bomba nell'armadietto a sinistra dell'altra porta. In questa stanza potete anche trovare il rullino di foto A. Uscite dall'altra porta e vi ritroverete nella stanza dove c'era il poliziotto gravemente ferito. Prendete l'erba verde. Il poliziotto lo rincontrerete zombificato nell'area dell'ufficio. Abbattetelo e prendete il detonatore sul tavolo e unitelo alla bomba. Dall'altra parte della stanza, sulla scrivania di fronte ai due grandi armadietti, potete trovare il documento "Memo per Leon". Prendete la scatola di proiettili che si trova in uno dei due armadietti. Uscite nell'ingresso principale attraverso la porta di fronte.

Corridoio Marrone Sbarrato

Recatevi all'Area di Ricevimento 2 e uscite dalla porta in fondo alla stanza. Vi troverete nel corridoio marrone sbarrato dove vi attendono quattro zombi. Qui troverete anche un'erba rossa. Seguite il corridoio fino alla fine ed entrate nella porta secondaria sul lato destro. Questa è la sala per la visione degli interrogatori. Non dimenticatevi di raccogliere la scatola di proiettili.

Sala per la Visione degli Interrogatori

Tornate nel corridoio ed entrate nella porta grigia alla vostra destra. Avrete bisogno della chiave quadri per aprire questa porta. Dentro troverete dei cavi elettrici e la pietra dell'aquila. Fate attenzione! Appena prenderete la pietra un Licker romperà lo specchio per attaccarvi. Cercate di evitarlo.

Far Esplodere l'Elicottero

Ricordate la stanza dell'elicottero? Andateci ora, ma assicuratevi di avere bomba e detonatore. Usateli sulla porta bloccata per aprire il passaggio all'ufficio del

comandante Irons.
Andate alla scrivania del capo e provate a ispezionarla. La sedia ruoterà e vi troverete faccia a faccia con il comandante Brian Irons. Non c'è niente da fare per ora se non lasciare la stanza attraverso l'altra porta. Proseguite fino a raggiungere la sala delle esposizioni. Sherry si trova qui, ma dovrete accendere la luce per vederla. Potrete inoltre trovare un documento e uno spray medico. Tornate nell'ufficio del comandante Irons e prendete la chiave cuori dalla scrivania. Lui non si trova più qui e ha lasciato sulla sedia un altro documento. Se guardate attentamente la fotografia dietro alla scrivania, questa si aprirà rivelandovi un enigma. Dovrete raccogliere tutte le differenti pietre e metterle nelle aperture.
Questo per ora è tutto per quanto riguarda i piani principali, è tempo di andare nella prima sezione del livello seminterrato. Lasciate quest'area scendendo per la scalinata est. Entrate nuovamente nella sala del ventilatore, ma questa volta usate la chiave cuori per uscire attraverso la porta chiusa. Vi trovate adesso nella stanza della scatola dei circuiti 2. Usate i cavi elettrici sulla scatola dei circuiti. Chiusure metalliche si abbasseranno per impedire agli zombi di entrare dall'esterno. Non dimenticatevi di prendere le erbe verdi e poi scendete verso la Stazione di Polizia B1.

Stazione di Polizia B1

Arrivati alla fine delle scale, sentirete il ringhio dei cani. Attraversate il tunnel principale verso l'intersezione a T e uccidete i cani rabbiosi. Andate a destra e attraversate la grande porta per entrare nella centrale elettrica. C'è un'erba verde alla vostra sinistra. Girate intorno al macchinario centrale e prendete la mappa della Stazione di Polizia B1. Andate al pannello di controllo dell'energia ausiliaria e mettete le leve nelle seguenti posizioni: SU, GIU', SU, GIU', SU. Questo darà energia al macchinario di lettura delle schede magnetiche fuori dall'armeria. Uscite attraverso la porta rugginosa. Troverete un'erba rossa a pochi passi dalla porta. Mentre camminate per il sentiero, sarete circondati da due cani. La cosa migliore da fare è correre velocemente fino alla botola che si trova sul fondo e scendere. Quando risalirete in questa locazione i due cani saranno ambedue di fronte a voi e sarà molto più facile farli fuori. Il Passaggio in Costruzione è alla fine della botola. Entrate nella porta a sinistra e salvate il gioco. Non scordatevi di prendere il nastro di inchiostro vicino alla macchina da scrivere prima di andarvene. Appena fuori incontrerete Sherry; dopo averci parlato, salirà attraverso un'apertura nel passaggio e finirà in un vicolo cieco. Adesso assumerete il controllo di Sherry.

Stazione di Controllo delle Fogne

Prendete l'ascensore fino all'Area della Passerella. Qui ci sono due cani che dovrete evitare dando il meglio di voi. Sherry non ha alcuna arma e quindi è indifesa. Correte alla porta sulla sinistra della passerella ed entrateci. Questa vi conduce alla stanza con l'enigma delle casse. Saltate dalle scale nell'area della piscina vuota, dove troverete tre casse di legno. Spingete la cassa a sinistra contro il muro dietro. Adesso salite sulle due casse a destra e spingete quella centrale accanto a quella che avete accostato al muro. Salite sull'ultima cassa e spingetela verso il muro. Tutte e tre le casse dovrebbero essere sulla stessa linea retta. Salite le scale e attivate il pannello di controllo delle fogne, che riempirà d'acqua la piscina. Le casse si innalzeranno permettendovi di raggiungere la parte della stanza dove si trova la chiave fiori. Uscite dalla stanza ma non dimenticatevi di prendere la mappa. E' attaccata al muro, vicino alla porta. Correte oltre i cani verso l'altra porta. Questa conduce al pozzo nero dove troverete delle granate esplosive. Evitate ancora una volta i cani e tornate all'ascensore nel vicolo cieco. Quando riprenderete il controllo di Claire sarete anche

in possesso delle granate esplosive e della chiave fiori. Tornate al tunnel principale della Stazione di Polizia B1.

Stazione di Polizia B1

Dopo aver affrontato il Licker, usate la chiave fiori per entrare nella sala delle autopsie. Una scheda d'accesso rossa si trova nell'armadietto all'estrema sinistra. Fata attenzione però, perché non appena prenderete la carta, sarete attaccati da cinque zombi. Adesso che avete la scheda d'accesso rossa andate verso l'armeria e inseritela del dispositivo di sicurezza. Dentro vedrete dei dardi per la balestra e una scatola di proiettili. Sulla destra c'è un'altra scatola di proiettili, state attenti a non dimenticarla. Un mitra e uno zaino sono nell'armadietto in fondo a sinistra. Prendete tutto e tornate su nella stanza della scatola dei circuiti.

Ritorno alla Stazione di Polizia

Dietro alle scale c'è una porta che potete aprire con la chiave fiori. Vi ritroverete negli alloggiamenti dove troverete delle granate acide e un documento. Lasciate la stanza e tornate al corridoio marrone sbarrato, dove si trovava la stanza per la visione degli interrogatori. Entrate nella porta verde usando la chiave fiori. Benvenuti nella Sala Conferenze.

Eliminate velocemente il Licker e prendete il rullino di foto B sul tavolo. Tornate nell'area dove si trova la fornace. Accendetela usando l'accendino e attivate le tre statue in quest'ordine: 12, 13, 11. Un ingranaggio d'oro cadrà giù dal dipinto. Uscite per andare negli Spogliatoi che si trovano al terzo piano. Andate alla biblioteca del secondo piano prendendo la scala nell'ingresso principale. Non fatevi sorprendere dal Licker che si trova qui. Salite la scala della biblioteca ed entrate nella stanza in cima. Questa vi porterà nel corridoio principale 3F dove si trova l'entrata dello spogliatoio. Un altro Licker vi aspetta per strada, ma potete tranquillamente evitarlo. Entrate nello spogliatoio e usata la manovella nel foro quadrato sul muro. Questo farà abbassare una scala di legno che vi condurrà all'attico. Usate l'ingranaggio d'oro sul macchinario e si aprirà una porta sulla vostra destra. Ci troverete la pietra blu 2 che va combinata con la pietra blu 1 per avere la pietra giaguaro.



Ritorno all'Ufficio del Comandante Irons

Ricordate il dipinto nell'ufficio del comandante? Bene, dirigetevi lì con le tre pietre che avete trovato. Una volta entrati incontrerete di nuovo Sherry. Andate al dipinto e usate le tre pietre. Il muro laterale rivelerà un'entrata segreta con un documento per terra. Prendetelo e andate all'ascensore per raggiungere la stanza segreta del comandante Irons. Entrate nella stanza dove il comandante si prepara a subire una terribile morte. Guardatevi intorno e prendete le granate acide. Se non avete salvato il gioco, questo è un buon punto per farlo. Quando sarete pronti, scendete nella botola e affrontate lo spaventoso parassita che ha ucciso il comandante Irons. Una volta ucciso il mostro, andate a prendere Sherry e tornate qui.

Abbassate la scala fino alla fine e saliteci per raggiungere la seconda area del seminterrato.

Fogna B2

Appena entrati nella stanza incontrerete il padre di Sherry, William Birkin. Egli ha iniziato a trasformarsi in un mostro a causa del virus G, quindi è meglio scappare. Mentre vi dirigete nella stanza accanto, Sherry sarà risucchiata in un canale di scolo e ne riprenderete il controllo. Aprite la porta vicina ed entrate nel magazzino. Non c'è niente di utile a Sherry, quindi salite attraverso il canale di areazione che si trova nell'altro lato della stanza. Ricordatevi che Sherry non ha armi, quindi allenatevi a dribblare tutti i mostri che incontrerete. Dall'altra parte del condotto di ventilazione c'è un tunnel infestato dagli insetti, correte velocemente e scappate attraverso il condotto dell'aria. Questo vi porterà nella Stanza con il piccolo mucchio di rifiuti. Prendete l'oggetto luccicante per terra: il medaglione del lupo. Il pavimento si aprirà facendo cadere Sherry nella stanza dei rifiuti. Dopo aver visto un filmato riguardante William Birkin, riprenderete il controllo di Claire. Continuate a camminare fino a raggiungere il corridoio che conduce alla Sala di Controllo 1. Prendete le due erbe blu ed entrate nella stanza. Troverete una scatola di proiettili e un documento sul tavolo. Negli armadietti a destra troverete uno spray medico e un nastro di inchiostro vicino alla macchina da scrivere. Usate il grimaldello per accedere al magazzino inferiore. Troverete delle granate esplosive e dei dardi per balestra. Risalite le scale e prendete l'ascensore fino al corridoio dell'ascensore. Non dimenticate di prendere la mappa dell'Area delle Fogne che pende dal muro. Uscite verso il passaggio per la Ventola Gigante. Due ragni giganti vi stanno aspettando, quindi state molto attenti. Andate a sinistra, oltrepassate la scala e dirigetevi verso l'altra sezione. Prendete le granate al Napalm e fate del vostro meglio per uccidere i ragni. Una volta finito, prendete l'altro sentiero che conduce a sinistra e uscite attraverso la porta di metallo. Vi ritroverete alla cascata, in compagnia di altri due ragni giganti. Evitateli e salite velocemente verso la prossima stanza. Se siete stati avvelenati usate l'erba blu che troverete. Quando entrate nella stanza incontrerete Annette Birkin che vi spiegherà cosa è successo a suo marito William e perché adesso lui sta dando la caccia a Sherry. Avvicinatevi al segnalatore di pressione dell'olio e usate la manopola per abbassare un ponte. Attraversatelo e prendete le due erbe verdi. Vicino alla macchina da scrivere troverete un nastro di inchiostro e delle granate al Napalm. Prima di uscire dalla stanza, usate la manopola sull'altro segnalatore di pressione per alzare il ponte a un livello più alto.



Tunnel dell'Alligatore

Una volta raggiunto il Tunnel dell'Alligatore, correte verso il fondo. Vedrete Sherry svenuta e verrete attaccati dall'alligatore che salterà fuori dall'acqua. Il suo latrato è anche peggiore del suo morso. Non temete, ecco un modo infallibile per sconfiggerlo. Tornate alla porta da dove siete entrati e trovate il pannello di controllo sul lato sinistro del tunnel. Attivatelo e una tanica di gas cadrà a terra. Arretrate di qualche passo e aspettate l'alligatore. Quando raggiunge la tanica il rettile l'azzannerà. Ora sparate due colpi al cilindro e causate un'esplosione che spazzerà via la testa dell'alligatore. Correte rapidamente dall'altra parte del tunnel e attivate la serratura elettrica che farà aprire la porta. Entrate nella stanza dei rifiuti e prendete il nastro di inchiostro nascosto nella parte destra della stanza. Il

medaglione del lupo si trova nel retro a destra. Dopo aver preso questi due oggetti, tornate da Sherry e tentate di parlarle. Lasciate la stanza e tornate al ponte. Seguite la passerella metallica fino alla piccola stanza col cadavere. Prendete il medaglione dell'aquila e il "Diario del responsabile della fogna". Ora dirigetevi di nuovo alla stanza della cascata.
Nella parte destra della stanza c'è una macchina per il controllo delle autorizzazioni. Inserite sia il medaglione del lupo che quello dell'aquila e la cascata si fermerà. Adesso avete accesso alla passerella di legno.
Andate nella stanza della funivia. Avvicinatevi al vagone e attivate il pannello dell'energia. Questo vi permetterà di entrare nel carrello attraverso la porta sul lato sinistro.
Prendete la funivia fino alla Stanza del Vagone Sospeso 2. Alla vostra sinistra c'è una Pistola Lanciarazzi che potete attivare col vostro accendino. Sparerete un razzo che illuminerà la stanza permettendovi di individuare la chiave dell'armeria. Prendetela e andate verso il corridoio a forma di Y. Evitate i quattro zombi che si aggirano da queste parti e prendete la biforcazione di sinistra per trovare il Taser. La biforcazione di destra ha una porta che conduce al secondo corridoio a forma di Y. Qui ci sono altri quattro zombi. Alla fine troverete due erbe verdi. Nella biforcazione di sinistra troverete una scala che sale verso il magazzino.

Fabbrica Abbandonata

Nell'angolo posteriore di questo magazzino potete trovare granate al Napalm e granate esplosive. Uno spray medico si trova nell'armadietto a sinistra della porta. Salvate il gioco perché è in arrivo una delle battaglie cruciali.

Sala Trasporto

Vicino ai barili caduti troverete una scatola di proiettili. Appesa al muro c'è una mappa della fabbrica, prendetela ed entrate nel trasporto in fondo alla stanza. Andate nel retro per prendere la chiave del pannello di controllo e usatela sul pannello di controllo. Questo farà abbassare il trasportatore per il Laboratorio. Durante la discesa, Sherry sverrà per i dolori allo stomaco. Sentirete allora degli inquietanti rumori all'esterno del trasporto. Quando uscirete apparirà la forma mutata di William Birkin e vi attaccherà. Le migliori armi da usare sono le granate al Napalm e quelle esplosive. Tenetevi a distanza di sicurezza perché i suoi artigli fanno veramente male. Appena lo avrete sconfitto, ritornate nel trasporto e guardatevi la sequenza non interattiva.

Laboratorio B4

Appena arrivate nel laboratorio, Claire porterà automaticamente Sherry nella stanza di sicurezza. Dopo una straziante sequenza non interattiva, Claire sarà nuovamente sola. Troverete un'erba verde sopra al frigorifero e delle granate al Napalm negli armadietti. Sul tavolo ci sono le granate acide e dall'altra parte della stanza c'è una macchina da scrivere con un nastro di inchiostro. E' tempo di esplorare a fondo i laboratori Umbrella per trovare una cura per Sherry. Usciti dalla stanza di sicurezza, prendete il corridoio all'estrema sinistra e raggiungerete il condotto principale. Qui troverete il sistema di interruttori dell'intero edificio.
Nota: quando tornate alla sala del trasporto troverete cinque zombi senza pelle che vi attendono! Andate nel passaggio con le luci rosse e seguitelo fino in fondo. Entrate nel corridoio e girate a destra, proseguite avanti fino a raggiungere la stanza dei tentacoli. Sparategli contro una granata al Napalm e non vi daranno più fastidio. Nell'armadietto a destra della porta ci sono delle frecce per la balestra; mentre a destra del monitor troverete un documento. Usate il computer per attivare il sistema anti-B.O.W. In una tasca a sinistra dei letti troverete un altro documento. A lato dei letti ci

sono anche alcune erbe blu. Potrete usarle quante volte volete ma non ve le potrete portare via. Non essendoci nient'altro di utile, salite nel condotto di ventilazione dove prima c'erano i tentacoli.
La prima volta che entrerete in questa stanza incontrerete due Licker. Ci vorranno due granate esplosive per ciascuno. Non preoccupatevi però perché troverete delle munizioni nella scatola di metallo in fondo alla stanza. Prendete il nastro di inchiostro mentre andate verso la porta. Tornate indietro fino al percorso con le luci rosse e prendere l'altra strada, quella con le luci blu. Questa conduce a un altro corridoio. Entrate nella cella frigorifera che si trova in fondo sulla sinistra. Nell'angolo in fondo alla stanza troverete un porta fusibili. Usatelo sul terminale del computer a destra del ripiano dove l'avete trovato. Ora avrete il fusibile principale da poter usare nel sistema di interruttori. Non dimenticatevi di prendere lo spray medico sugli scaffali e ritornate al condotto principale per usare il fusibile. Le porte elettriche finora chiuse si apriranno al vostro passaggio. La prima si trova nel corridoio che si raggiunge prendendo il passaggio con le luci rosse. Lì troverete un interruttore che aprirà la porta automatica dietro cui troverete due creature vegetali. Usate le granate al Napalm per farle fuori. Vedrete così una porta che conduce a una stanza con una scala. Attraversate la porta e uccidete la creatura vegetale, poi scendete nel laboratorio B5.
Appena entrati in questa stanza vi troverete faccia a faccia con tre Licker (uno verrà giù dal soffitto, quindi in guardia). Qualche granata al Napalm dovrebbe sistemare le cose. Esplorate la zona per trovare tre erbe verdi sul pavimento. Andate nel centro di controllo, all'estremità sinistra del pannello troverete la mappa del laboratorio. Prendete il corridoio e girate a sinistra per arrivare al laboratorio P-4.

Laboratorio P-4

E' una stanza molto grande divisa in tre sezioni. Le porte si aprono per mezzo di sensori, quindi i cinque zombi presenti possono spostarsi liberamente per tutta l'area. Fate attenzione: non sarete mai al sicuro! Nella prima sezione della stanza c'è armeria che potrete aprire con l'apposita chiave. All'interno troverete due scatole di granate esplosive. Cercate la carta d'accesso ai laboratori nella sezione grande di questa stanza (è l'oggetto luccicante sul tavolo bianco in fondo).
Nota: in un angolo c'è la macchina per la sintesi del vaccino che userete più in là nel gioco. Questo è tutto per questa stanza, quindi tornate nel corridoio. Quando entrerete comparirà Annette Birkin con suo marito William. Appena la sequenza finisce, seguite Annette e troverete un documento sulla "Sintesi del Vaccino" che spiega come produrre l'Antigene che può salvare Sherry. La sirena di evacuazione inizierà a suonare. Andate nel corridoio e usate la carta d'accesso ai laboratori sul pannello di sicurezza fuori dell'altra porta. Preparate le vostre granate al Napalm perché all'interno della stanza c'è una fastidiosa falena gigante che pende dal muro. Dopo averla uccisa, spazzate via i putridi resti dal computer vicino e digitate GUEST. Il computer registrerà l'immagine delle vostre impronte digitali. Tornate indietro e salite sulla scala esterna fino al livello del laboratorio B4. Mentre passate accanto al bancone della sala di controllo, vedrete Leon su uno dei monitor.

Ritorno al Laboratorio B4

Fatevi strada verso il passaggio con le luci blu e da lì entrate nel corridoio. Aprite la porta elettronica e questa rivelerà un'altra porta, ma per ora non ve ne preoccupate. Usate la carta d'accesso ai laboratori per entrare nella porta che si trova a sinistra e fate fuori velocemente i cinque zombi. Trovate la cartuccia del vaccino sul letto di ospedale a sinistra della porta. Adesso

accendete gli interruttori della luce sul lato sinistro della stanza, vicino ai cilindri di gas. Usate la cartuccia del vaccino sulla grande macchina V.A.M. al centro, poi avvicinatevi al pannello di controllo del sistema V.A.M. e attivatelo. La cartuccia del vaccino sarà trasformata nel vaccino di base. Prendete anche il disco MO che si trova vicino al pannello di controllo del V.A.M. Prima d'uscire prendete le granate esplosive nello scaffale a sinistra della porta. Vi manca ancora un'operazione per finire di sintetizzare il vaccino. Tornate nel laboratorio P-4, nell'area adiacente alla stanza della falena gigante, e usate il vaccino di base sulla macchina per la sintesi del vaccino. Ora dovreste avere il vaccino completo.

Evacuazione

E' tempo di lasciare i laboratori dell'Umbrella. Correte alla porta d'emergenza che si trova dopo il centro di controllo e usate il disco MO sul pannello vicino alla porta grande.

Nota: se non avete salvato recentemente, andate alla macchina da scrivere nel centro di controllo e fatelo. Ora seguite il percorso dietro la porta ed entrate nella sala dell'elevatore da trasporto. Inizierà un conto alla rovescia di cinque minuti. Per attivare l'elevatore premete il bottone a destra della piattaforma. Un William Birkin disgustosamente mutato scenderà giù dal soffitto. Dovrete tenerlo a bada fino all'arrivo dell'ascensore. Ha due differenti forme: la prima è molto facile da battere, la seconda è un osso duro vista l'abilità di saltare e muoversi velocemente. Tenetevi a distanza di sicurezza e rovesciategli addosso tutte le vostre granate al Napalm e quelle esplosive. Se dovessero finirvi, usate anche il Taser. Con pazienza e buoni riflessi dovreste riuscire a eliminarlo prima dello scadere del tempo. Non appena avrete sconfitto William, l'elevatore arriverà per portarvi al treno. Correte avanti e vedrete il filmato finale. Complimenti, avete appena finito il gioco A di Claire!

Missione A di Leon



Area Cittadina (Parte 1)

Il gioco A di Leon ha inizio sul lato sinistro della macchina distrutta. Superate con attenzione gli otto zombi per raggiungere il negozio di fucili. Appena varcata la soglia partirà una sequenza non interattiva che vi mostrerà quello che accade tra voi e il proprietario. Per vostra fortuna capirà in tempo che siete un umano e non uno zombi in cerca di carne. Quando riprenderete il controllo del gioco, esplorate attentamente il negozio e recuperate i proiettili dietro al bancone principale e nel cesto dietro al bancone laterale. Quando uscirete da lì dietro, alcuni zombi irromperanno dalle vetrine e uccideranno il gestore. State dietro il bancone e sparate. Una volta uccisi gli zombi prendete il fucile dal gestore morto e uscite dalla porta posteriore. Camminando, vedrete degli zombi chiusi dietro una rete alla vostra sinistra, tirate fuori il fucile e mettetevi di fronte al cancello. Se mirate alla testa, dovreste riuscire a farne fuori due o tre, dopo di che continuate nel vicolo fino a raggiungere il van. A questo punto gli zombi irromperanno e vi inseguiranno, voi avrete comunque il tempo di afferrare la scatola di proiettili nel retro del van. Trovate una buona posizione e fate fuori gli zombi. Attraversate il cancello aperto e oltrepassate il campo da basket fino al lato opposto. Uscite da questo cancello e vi ritroverete in una zona con una passerella metallica. Salite le scale e scendete dall'altro lato. Una scatola di proiettili si trova alla vostra destra tra i due cestini dell'immondizia. Scalate

il mucchio di rifiuti e scappate velocemente dai quattro zombi. Uscite dal vicolo attraverso il cancello. Vi troverete di fronte ad altri quattro zombi, non prestategli attenzione, superateli e salite sull'autobus. Alla vostra sinistra, in una sacca di tela, troverete dei proiettili. Ora concentratevi sui due zombi che vi sbarrano la strada, se mirate bene ci vorranno solo pochi colpi per eliminarli. Scendete dall'autobus ed evitate i cinque zombi all'esterno. Vedrete un cancello, che porta alla Stazione di Polizia. Entrate e seguite il percorso che vi condurrà alla porta principale del dipartimento di Polizia di Raccoon City.

Stazione di Polizia

Appena entrati nella stazione di polizia, scendete le scale che vedete di fronte a voi ed entrate. Dalla sala principale dirigetevi verso la porta in fondo a sinistra. Incontrerete un poliziotto ferito che vi darà una scheda d'accesso blu e vi costringerà a uscire dalla stanza. Usate la carta d'accesso sul terminale del computer per aprire le altre due porte. Prendete il nastro d'inchiostro e la scatola di munizioni vicino al computer e andate nella zona di ricevimento usando la porta sul lato sinistro della stanza. Troverete una cassa per deporvi i vostri oggetti e un documento. Mentre andate via vedrete di sfuggita un Licker... lo rincontrerete fra breve. Vi trovate adesso in una sala che contiene la scatola dei circuiti e un'erba verde. Quando vi avvicinerete alla pozza di sangue sul pavimento, un Licker salterà giù dal soffitto e vi attaccherà. Mirate basso col vostro fucile e sparate qualche colpo per finirlo. Uscite dalla porta di legno verso il corridoio con le finestre sbarrate, ed entrate nella prima porta che incontrate.
Questa è la stanza delle istruzioni.
Subito alla vostra sinistra troverete un documento. Usate l'accendino sul camino in fondo alla stanza per accendere il fuoco e avrete un gioiello rosso.



Troverete anche una scatola di proiettili nascosta alla fine della stanza posteriore.
Tornate nel corridoio e dirigetevi verso la stanza con la scala.
Prendete le due erbe verdi davanti alla porta della camera oscura ed entrate.
Troverete un nastro d'inchiostro alla sinistra della macchina da scrivere.
Uscite e salite le vicine scale. Seguite il corridoio finché non arriverete a una stanza con tre statue. Per risolvere questo semplice enigma, spingete la statua grigia sulla piastra a pressione di sinistra, e quella marrone sulla piastra a pressione di destra. Se avrete fatto tutto nel modo giusto sentirete un click e la statua centrale lascerà cadere l'altro gioiello rosso. Prendetelo e uscite dalla porta adiacente. Questo è il corridoio che porta all'ufficio S.T.A.R.S., vi incontrerete tre zombi che rallenteranno il vostro cammino. Provate a evitarli, ma gli angoli stretti renderanno l'impresa difficile.

Entrate nella prima porta che trovate e sarete nell'ufficio S.T.A.R.S. Dentro troverete uno spray medico, un fucile a pompa, il documento "Diario di Chris" e il medaglione dell'unicorno. Dopo che avrete preso documento e medaglione, entrerà Claire e partirà una breve scena non interattiva. Adesso che avete il medaglione dell'unicorno tornate all'ingresso principale della stazione di polizia e posizionatelo sulla fontana. Sarete ricompensati con la chiave picche. Attraversate la porta di fronte a destra e sarete nella zona di ricevimento 2 dove dovrete affrontare sei zombi. Prendete l'erba verde a sinistra del distributore ed entrate nella serie di porte blu. Nella stanza del ventilatore troverete cinque zombi ad aspettarvi, non fidatevi di quello sulla destra che fa il finto morto, sparategli prima che vi attacchi! Un nastro d'inchiostro si trova su un tavolo sotto la pala del ventilatore. Se siete a corto di munizioni, esaminate il cadavere nell'angolo più lontano e troverete dei proiettili per la vostra fida pistola. Fuori da questa porta ci sono anche due erbe verdi. Adesso andate nella zona ufficio dove troverete una cassaforte. Dietro alla scrivania c'è un'erba verde. La combinazione per aprire la cassaforte è 2236. Dentro vi sono delle cartucce per fucile e la mappa dell'intera Stazione di Polizia. Ora dirigetevi verso l'ala sinistra della Stazione di Polizia ed entrate nella porta di metallo situata nella stanza della scatola dei circuiti. Usate la chiave picche per entrare. Vicino alla macchina fotocopiatrice troverete un documento. Nell'armadietto a destra della porta c'è un nastro d'inchiostro. Dall'altro lato dello scaffale metallico vedrete una scala che dovrete spingere fino all'armadietto. Lì sopra troverete la manovella, che vi servirà nello spogliatoio.

Andate avanti e aprite la prossima porta con la chiave picche. Vi ritroverete nella zona di ricevimento 3. Qui ci sono cinque zombi che pasteggiano con un cadavere. Trovatevi una buona posizione e fateli fuori poiché è difficile superarli senza combattere. Alla fine del corridoio, nascosta in un armadietto aperto prima della porta sbarrata, troverete una scatola di proiettili. Per aprire i cassetti della scrivania dovete avere la chiave piccola che trovate nella sala d'attesa. Le parti per pistola che troverete possono essere combinate con la vostra pistola d'ordinanza per renderla automatica.

Biblioteca

Attraversate la porta e salite le scale seguendo la balconata verso sinistra. Cadrete dal balcone sul pavimento di sotto. In questa stanza ci sono una scatola sul muro e un interruttore che aprirà un passaggio segreto verso la zona principale di quest'area. Entrateci e attivate il pannello accanto allo scaffale di libri all'estrema sinistra. Ora avrete la possibilità di spostare gli scaffali a destra o a sinistra. Muovete questo scaffale e quello accanto a destra; la scatola sul muro nell'area segreta si aprirà rivelando una spina alfiere. Sul tavolo c'è un'erba rossa. Prendete tutto e uscite attraverso la porta principale dall'altro lato della stanza. Continuate a correre lungo il corridoio, evitate i quattro zombi e raggiungete la scatola di controllo. Attivatela e una scala si abbasserà rendendo più veloce l'accesso ai due piani principali. Una volta finito, seguite il corridoio ed entrate nella sala d'attesa. Sul davanzale della finestra potrete trovare una chiave piccola (quella che vi serve per aprire i cassetti dell'armadietto nel corridoio). Vicino alla macchina da scrivere c'è un nastro d'inchiostro e un documento. Salvate qui il gioco. Entrate nell'altra porta e uccidete i due zombi nella sala dell'elicottero. L'elicottero in fiamme vi impedirà di andare oltre, quindi non vi resta che andare nella Stanza degli Uccelli. Attraversatela muovendovi con cautela e fate fuori tutti i corvi che vi attaccano. Controllate il cadavere che incontrerete e prendete la scatola di proiettili prima di continuare in direzione

della scalinata est. Se ne avrete bisogno troverete un'erba verde. Preparatevi a un attacco a sorpresa da parte di un gruppo di uccelli.

Area Cittadina (Parte 2)
Continuate dritti e andate alla pista per elicotteri. Non essendoci niente di importante da fare, scendete per la scala metallica laterale. Sorpassate i quattro zombi e andate nella piccola area di lavoro. In fondo, vicino alla scrivania vedrete una scatola di proiettili, un nastro d'inchiostro e la manopola per valvole. Se proverete a oltrepassare la porta vicino al tavolo, due zombi vi attaccheranno durante la schermata di caricamento: tenete pronte le armi! In ogni caso non sarete in grado di entrare qui per ora, quindi perché sprecare munizioni? Non aprite la porta e basta! Tornate all'elicottero sul tetto e avvicinatevi alla rete metallica. Usate la manopola per le valvole sulla tubatura dell'acqua per spegnere le fiamme. Tornate alla rete metallica e cercate la scatola di munizioni nella parte frontale sinistra del cumulo di rifiuti.

Stazione di Polizia
Evitate gli zombi e rientrate nella sala dell'elicottero; superatene i resti e dirigetevi verso la porta in fondo; prima sinceratevi di avere i due gioielli rossi. Vi troverete nella stanza della statua con il gioiello rosso. La chiave quadri si trova in un cesto di fronte alla statua di sinistra. Per risolvere questo enigma, posizionate i due gioielli su ognuna delle statue laterali. La statua centrale si aprirà rivelandovi la spina a forma di Re degli scacchi. Se vi servono munizioni per il fucile le trovate nascoste fra le scatole a sinistra della porta. Tornate adesso nella parte ovest dell'edificio e scendete al primo piano. Attraversate il corridoio di destra (non quello con la camera oscura) ed entrate nel ripostiglio. Qui ci sono cinque zombi, quindi non fatevi cogliere impreparati. Potrete trovare munizioni per fucile in un armadietto a lato del ripostiglio. Frugate nei cassetti per trovare il rullino di foto A. Uscite dalla porta e vi troverete nella stanza dove c'era il poliziotto gravemente ferito. Prendete l'erba verde. Nella zona uffici rincontrerete il poliziotto che ora è diventato uno zombi. Uccidetelo e prendete la chiave cuori che si trova sulla scrivania. Dall'altra parte della stanza, sulla scrivania di fronte ai due grandi armadi potrete prendere il documento "Memo per Leon". Dentro a uno degli armadietti potrete prendere dei proiettili per la vostra pistola. Dirigetevi verso l'ingresso principale attraverso la porta di fronte.

Corridoio Marrone Sbarrato
Andate alla zona di Ricevimento 2 e uscite dalla porta in fondo alla stanza. Sarete nel corridoio marrone sbarrato dove quattro zombi stanno aspettando per farvi la festa, superateli o fateli fuori. Troverete anche un'erba rossa. Seguite il corridoio fino alla fine ed entrate nella porta in fondo sul lato destro. Questa è la sala per la visione degli interrogatori, sul tavolo troverete una chiave piccola. Tornate nel corridoio e aprite la porta grigia alla vostra destra usando la chiave quadri. Sullo scaffale in fondo alla stanza c'è la spina a forma di torre. Sul tavolo troverete anche dei cavi e uno spray medico. Fate attenzione! Appena prenderete la spina a forma di torre, un Licker irromperà dallo specchio e vi attaccherà. Tentate di evitarlo.
Lasciate questa area e scendete per la scalinata est. Entrate nuovamente nella stanza del ventilatore e usate la chiave cuori per sbloccare la porta chiusa. Vi trovate adesso in un'altra stanza con una scatola dei circuiti. Utilizzate i cavi con la scatola dei circuiti per abbassare delle chiusure metalliche che impediranno agli zombi di entrare. Prendete le erbe verdi e scendete alla Stazione di Polizia B1.

Stazione di Polizia B1

Appena arrivati in fondo alle scale sentirete abbaiare i cani. Attraversate il tunnel principale fino all'intersezione a T. Per sbarazzarsi dei tre cani zombi, la migliore strategia è averceli sempre di fronte e sparare dopo che hanno ringhiato e stanno per spiccare il balzo. Uscite da questa stanza attraverso la porta grande. Un'erba verde è immediatamente alla vostra sinistra. Girate attorno al macchinario al centro e prendete la mappa della Stazione di Polizia B1. Avvicinatevi al pannello di controllo dell'energia ausiliaria e mettete gli interruttori nelle seguenti posizioni: SU, GIU', SU, GIU', SU. Questo darà energia al dispositivo di sicurezza che legge le carte magnetiche. Uscite dalla porta di metallo sporca e raggiungete il percorso esterno. Troverete un'erba rossa e, pochi passi più avanti, sarete attaccati da altri due cani, uno vi attaccherà da davanti e uno da dietro. La cosa migliore è raggiungere la botola che si trova alla fine del sentiero e scendere. Quando tornerete su, i due cani si troveranno ambedue di fronte a voi e potrete farli fuori più facilmente. Entrate nella botola e arriverete nel passaggio in costruzione. Vi consigliamo di entrare nella porta a sinistra e salvare il gioco. Uscendo non dimenticatevi di prendere il nastro d'inchiostro vicino alla macchina da scrivere. Dirigetevi verso il Tunnel Principale della stazione di Polizia B1.



Ritorno alla Stazione di Polizia B1

Attraversate tutto il Tunnel Principale e arriverete al Parcheggio Sotterraneo. Appena entrati incontrerete Ada Wong che si presenterà con una breve sequenza animata. Aiutatela a spostare il camioncino della S.W.A.T per poter accedere al blocco delle prigioni. Alla fine del corridoio di accesso vedrete un tavolo con una scatola di proiettili. Proseguite fino a entrare nel blocco delle prigioni e raccogliete l'erba verde e quella blu che si trovano nella prima cella vuota. Nell'ultima incontrerete Ben. Fuori dalla sua cella c'è un apribotole; prendetelo e andate verso l'altra porta di questa stanza per arrivare al canile. I due cani rinchiusi si libereranno nel momento in cui prenderete l'erba rossa. Per evitare di ritrovarvi in una spiacevole situazione, sparate al secondo cane quando è ancora in gabbia. Uccidete il rimanente e frugate nella sua cella per trovare un'erba blu (attenzione: se lo uccidete prima non potrete entrare a prendere la pianta). Usate l'apribotole sul coperchio del tombino per entrare nella fogna.

Stazione di Controllo delle Fogne

Dopo essere scesi, evitate i due ragni giganti che vi sbarrano la strada. Potrete anche spararigli, ma è meglio risparmiare munizioni. Salite le scale alla fine del tunnel e girate a sinistra per entrare nel magazzino. All'interno troverete un'erba blu, una cassa per oggetti e una macchina da scrivere. Salvate il gioco se avete un nastro

d'inchiostro e poi entrate nella grande porta metallica a sinistra del magazzino. Quando uscirete da questa stanza incontrerete nuovamente Ada che entrerà nel condotto di ventilazione e striscerà verso la stanza del pozzo nero. Ora potrete utilizzare Ada per un po'.

Passerella

Uscite dalla stanza del pozzo nero verso la passerella, qui incontrerete altri due cani, ma dovreste riuscire a evitarli. Entrate nella porta a sinistra che vi porterà nella sala con l'enigma delle casse. Scendete la scala verso la piscina vuota dove troverete tre casse di legno. Spingete la cassa di sinistra contro il muro, salite sulle due casse di destra e spingete quella centrale in linea con quella che avete appena spostato. Fate la stessa cosa con l'ultima cassa e dovreste averle disposte su una linea retta. Risalite le scale e attivate il pannello di controllo del sistema delle fogne per riempire la piscina. Le casse si alzeranno fornendovi un passaggio per l'altra area di questa stanza dove troverete la chiave fiori. Prima di andarvene non scordatevi di prendere la mappa appesa al muro. Camminate verso la passerella e andate nella zona con l'ascensore che vi porterà al vicolo cieco. Qui potrete fare scorta di cartucce per il fucile. Ritornate alla stanza del pozzo nero e dopo la sequenza non interattiva riprenderete il controllo di Leon. Rimarrete comunque in possesso di tutti gli oggetti recuperati da Ada. Ora dirigetevi al tunnel principale della stazione di polizia B1.

Tenetevi pronti ad affrontare i due Licker e dopo averli uccisi usate la chiave fiori per accedere alla stanza delle autopsie. In un armadietto all'estrema sinistra c'è una scheda d'accesso rossa. Fate attenzione ai cinque zombi che vi attaccheranno dopo che l'avrete presa! Si spera che abbiate molte munizioni perché non c'è via di fuga. Usate la scheda d'accesso rossa nel meccanismo di sicurezza e sbloccherete la porta dell'armeria. Appena entrati nella stanza prendete le cartucce per il fucile e i proiettili per la pistola. Se cercate nell'armadietto in fondo a sinistra, troverete il mitra e lo zaino. Prendete tutto e salite le scale verso la stanza con la seconda scatola dei circuiti.

Ritorno alla Stazione di Polizia

Dietro le scale c'è la porta d'accesso agli alloggi che aprirete usando la chiave fiori. In fondo alla zona delle brandine troverete una Magnum e un documento. Non dimenticatevi di curiosare negli armadietti vicini al tavolo per trovare altre munizioni. Tornate al corridoio marrone sbarrato dove si trova la stanza degli interrogatori. Grazie alla chiave fiori potrete aprire la porta verde alla fine del corridoio. Questa è la Sala Conferenze. Prendete il rullino foto B dal tavolo e accendete il forno con l'accendino. Ora attivate le tre statue sul muro nel seguente ordine: 12, 13, 11. Se non avrete sbagliato nulla, un ingranaggio d'oro cadrà giù dal quadro. Andate alla biblioteca del secondo piano passando per la scala nell'ingresso principale, state attenti al Licker. Salite la scala nella biblioteca ed entrate nella stanza in cima. Questo vi condurrà al Corridoio Principale 3F dove si trova l'entrata dello spogliatoio. Un altro Licker vi attende ma potrete seminarlo senza troppi danni. Una volta negli spogliatoi usate la manovella nel piccolo foro sul muro. Questa farà scendere una scala di legno che vi permetterà di accedere all'attico. Inserite l'ingranaggio d'oro nel macchinario che trovate e si aprirà una porta alla vostra destra dove troverete la spina a forma di cavallo. La porta conduce anche a un vecchio scivolo polveroso che vi riporterà al corridoio di accesso alle celle. Una sequenza animata vi mostrerà Ben attaccato da un mostro. Prima dell'orribile morte, l'amico di Ada vi consegnerà un documento. Dirigetevi verso il canile, scendete nella botola e attraversate il tunnel dei ragni giganti. Salvate il gioco quando arrivate al magazzino L. Preparatevi a un duro scontro, controllate che le armi

siano cariche e stringete i denti perché state per affrontare un nemico davvero tosto. Entrate nella grande porta metallica che conduce nella stanza a forma di H dove affronterete il mostro che ha ucciso Ben. Non contento di fare solo schifo, si tramuterà in una enorme cosa a forma di lumaca che inizierà a strisciare verso di voi.
Scaricate su di lui il fucile o il mitra e fate attenzione a quei disgustosi piccoli parassiti che vi salteranno addosso. Tentate di spararagli più che potete e dopo averlo ucciso andate verso l'altra porta della stanza. Qui userete le quattro spine a forma di scacchi. Scendete la scala per trovarvi delle fogne B1 dove incontrerete di nuovo Ada. Uscite dalle porte della fogna e proseguite fino alla sala di drenaggio. Alla fine del percorso non dimenticatevi di arrampicarvi per prendere le due erbe blu.
E' ora il momento di andare nella Sala di Controllo 2. Lì troverete un Nastro d'inchiostro vicino alla macchina da scrivere. C'è un documento sul tavolo centrale e una scatola di proiettili nello scaffale marrone nell'angolo all'estrema destra. Spingete gli armadietti del muro di destra rivelando un passaggio che conduce al magazzino segreto.



Fogne B2
Magazzino Segreto

Usate l'accendino per accendere la lampada che si trova sul muro alla vostra destra. Con la stanza illuminata potrete prendere le cartucce per la Magnum. Girate attorno allo scaffale per entrare nella seconda parte della stanza. Accendete un'altra lampada sul muro a sinistra e prendete le cartucce per il fucile. Qui non c'è nient'altro, quindi tornate indietro fino alla Sala di Controllo 2. E' ora di prendere l'ascensore per arrivare all'area chiamata Stanza dell'Ascensore, ma prima di lasciare la sala non dimenticatevi lo spray medico che troverete nell'armadietto.

Stanza dell'Ascensore

Appena entrati nella stanza, una donna misteriosa sparerà a voi e ad Ada. Assumerete il controllo di Ada per inseguire la donna. Mentre percorrerete il corridoio verso la prossima porta ricordatevi di prendere la mappa della zona delle fogne che pende dal muro. Uscite dal passaggio per il ventilatore gigante. Fate molta attenzione, state per fronteggiare due ragni giganti che sono molto veloci e in grado di sputare veleno. Correte velocemente verso sinistra e salite le scale. Vi troverete ora in un tunnel infestato dagli insetti. Ancora una volta la migliore cosa da fare è correre il più velocemente possibile per raggiungere la scala. Appena entrati nella stanza vi confronterete con la donna misteriosa

che avevate visto prima. In fondo c'è una scala che vi porterà alla Stanza dei Rifiuti. Vi aspetta un altro filmato al cui termine riprenderete il controllo di Leon. Attraversate la Stanza dell'Ascensore e dirigetevi verso il passaggio per il ventilatore gigante. Svoltate a sinistra, passate la scala e prendete le cartucce per fucile e il medaglione del lupo. Ora concentratevi sull'eliminazione di quei fastidiosi ragni. Prendete il percorso a sinistra e uscite attraverso la porta di metallo.
Nota: non riuscirete a entrare nel tunnel degli insetti perché le ventole girano troppo velocemente.

Stanza della Cascata

In questa stanza vi aspettano altri due ragnoni. Evitateli salendo velocemente verso la prossima stanza. Se siete stati avvelenati lungo la strada, usate l'erba blu per curarvi. Avvicinatevi al trasmettitore di dati sulla pressione dell'olio e usate la manopola per valvole per abbassare il ponte. Attraversatelo e prendete le due erbe verdi senza dimenticare le cartucce per fucile e un nastro d'inchiostro vicino alla macchina da scrivere. Prima di lasciare la stanza, ricordatevi di risollevare il ponte con la manopola.

Tunnel dell'Alligatore

Raggiunto il tunnel, incontrerete Ada e sarete attaccati dall'alligatore gigante. Sembra molto più cattivo di quanto lo sia veramente, quindi non preoccupatevi troppo! Correte verso la porta da dove siete entrati e attivate il pannello di controllo che si trova sulla parte sinistra del tunnel. Questo farà cadere una tanica di gas. Arretrate di qualche passo e aspettate. L'alligatore prenderà in bocca il cilindro di gas. Sparate velocemente due colpi al cilindro e questo esploderà insieme all'alligatore. Tornate dall'altra parte del tunnel e attivate la serratura elettrica sul muro, aprendo così una porta. Sarete ora nella stanza dei rifiuti e nella parte destra troverete un nastro d'inchiostro. Guardate il filmato e proseguite sulla passerella metallica fino alla piccola stanza col cadavere. Afferrate il medaglione dell'aquila e il diario del responsabile della fogna, poi uscite verso la cascata. Una macchina di identificazione è nella parte destra della stanza, vicino alla cascata. Inserite nella macchina il medaglione del lupo e quello dell'aquila per fermare l'acqua. Adesso avrete accesso alla passerella di legno. Cercate la stanza della funivia 1 e attivate l'energia sulla console. Entrate nel vagone dalla porta sul lato sinistro.

Fabbrica Abbandonata B1

Finito il viaggio in funivia vi ritroverete in una fabbrica abbandonata. Alla vostra sinistra c'è una pistola lanciarazzi che potrete attivare con l'accendino. Verrà sparato un razzo che illuminerà la zona permettendovi di prendere la chiave dell'armeria. Uscite e dirigetevi verso il corridoio a forma di Y. Quattro zombi vi aspettano affamati; siate pazienti e girate lentamente gli angoli di questa stanza. Alla fine del braccio di sinistra troverete le parti per il fucile. La biforcazione a destra conduce a un altro corridoio a forma di Y. Anche qui ci saranno quattro zombi e alla fine della



biforcazione di destra potrete prendere due erbe verdi. Nella biforcazione di sinistra troverete invece una scala che vi condurrà al magazzino della fabbrica. Nell'angolo a sinistra in fondo troverete delle cartucce per fucile e per la Magnum. Se vi serve curarvi le ferite, usate lo spray medico all'interno dell'armadietto. Vicino alla macchina da scrivere c'è un nastro per i salvataggi. Salvate il gioco perché state per affrontare uno scontro durissimo.

Sala Trasporto

Troverete una scatola di proiettili nascosta dietro alle botti cadute. Prendete anche la mappa della fabbrica che è attaccata al muro ed entrate nel trasporto. Correte in fondo e prendete la chiave del pannello, tornate fuori e usatela. Questo abbasserà un trasporto per il laboratorio B4. Mentre scendete, Ada sarà abbattuta e voi dovrete tornare fuori dal trasporto mobile per controllare la zona. Appena usciti, la forma mutata di William Birkin apparirà e vi attaccherà. Usate contro di lui il fucile modificato, rimanendo sempre a distanza di sicurezza dai suoi artigli.
Sul frigorifero vicino al giaciglio di Ada c'è un'erba verde, se ne avete bisogno troverete delle cartucce per fucile nell'armadietto in fondo. Le munizioni della Magnum sono sul tavolo. Dall'altra parte della stanza, vicino alla macchina da scrivere troverete un nastro d'inchiostro. Uscite e andate nel corridoio all'estrema sinistra che porta al condotto principale. Qui troverete il sistema generale di interruttori dell'intero edificio. Andate nel passaggio con le luci rosse e seguitelo fino in fondo. Entrate nel corridoio, girate a destra e proseguite avanti fino a raggiungere la stanza dei tentacoli. Questa stanza deve il suo nome ai tentacoli che spuntano dal condotto di areazione. Usate il lanciafiamme (che si trova nell'armadio a destra della porta) contro di loro. Troverete un documento accanto allo schermo del computer che accenderete per attivare il sistema anti-B.O.W. Frugate nella tasca sinistra dei letti per trovare un altro documento. Già che ci siete non dimenticate le erbe blu. Appena entrate nel condotto di ventilazione, due Licker si affretteranno ad attaccarvi. Due caricatori per il fucile sono nell'armadietto metallico in fondo alla stanza e sul tavolo c'è un nastro d'inchiostro. Vi troverete di nuovo nel corridoio, seguitelo fino alla stanza del condotto principale, poi prendete il passaggio con le luci blu. Questo vi condurrà a un altro corridoio. Entrate nella cella frigorifera che si trova in fondo sulla sinistra. Un porta fusibili si trova sul piccolo scaffale nell'angolo in fondo alla stanza. Usateli nel terminale centrale del computer a destra. Ora avrete il fusibile principale da poter usare nel sistema di interruttori. Non dimenticatevi di prendere lo spray medico sugli scaffali e ritornate al condotto principale per usare il fusibile. Le porte elettriche finora chiuse si apriranno al vostro passaggio. La prima si trova nel corridoio che si raggiunge prendendo il passaggio con le luci rosse. Lì troverete un interruttore che aprirà la porta automatica dietro cui troverete due creature vegetali da uccidere col lanciafiamme. Una porta conduce alla stanza con la scala. Abbrustolite la creatura vegetale e scendete nel laboratorio B5.
Quando entrerete in questa stanza vi troverete faccia a faccia con tre Licker di cui uno vi attaccherà dal soffitto. Fateli fuori con il lanciafiamme e raccogliete le due erbe verdi nella parte ampia della stanza. Andate nel centro di controllo e sotto gli schermi troverete la mappa del laboratorio. Prendete il corridoio e girate a sinistra per arrivare al laboratorio P-4.

Laboratorio P-4

E' una stanza molto grande divisa in tre sezioni, le porte divisorie si aprono per mezzo di sensori grazie ai quali gli zombi possono spostarsi liberamente. Fate attenzione: non sarete mai al sicuro! Nella prima sezione della stanza c'è l'armeria che potrete aprire con l'o-

monima chiave. All'interno troverete parti per la Magnum. Cercate la carta d'accesso ai laboratori nella sezione grande di questa stanza (è l'oggetto luccicante sul tavolo bianco in fondo). Uscite e andate velocemente nella stanza della falena gigante. Per entrare dovrete usare la carta d'accesso ai laboratori inserendola nel pannello dalla porta. Preparate il lanciafiamme, c'è una falena un po' troppo cresciuta che penzola dal muro. Spazzatela via e fate fuori le schifezze vicino al terminale. Digitate GUEST per entrare nel sistema. Il computer registrerà così le immagini delle vostre impronte. Tornate fuori e salite al livello del Laboratorio B4.

Ritorno al Laboratorio B4

Fatevi strada verso il passaggio con le luci blu e da lì entrate nel corridoio. Aprite la porta automatica e vi troverete davanti a un'altra porta. Usate la carta d'accesso ai laboratori per entrare nella porta a sinistra e fate fuori velocemente gli zombi che incontrate. Su un letto troverete uno spray medico. Accendete la luce con l'interruttore posto sul lato sinistro della stanza vicino alle taniche. Dietro i letti potrete trovare il disco MO e le munizioni per la Magnum.



Evacuazione

E' tempo di abbandonare i Laboratori Umbrella. Correte nella stanza dove si trova la porta d'emergenza situata dopo il centro di controllo. Usate il disco MO sul pannello vicino all'enorme porta.

Nota: se non avete salvato di recente, fatelo con la macchina da scrivere nel centro di controllo. Seguite il passaggio dietro a questa porta ed entrate nella sala dell'elevatore da trasporto.

Appena entrati inizierà un conto alla rovescia di cinque minuti. Per attivare l'elevatore da trasporto premete il bottone a destra della piattaforma. Quando lo farete, un William Birkin disgustosamente mutato scenderà giù dal soffitto. Dovrete tenerlo a bada fino all'arrivo dell'ascensore. Ha due differenti forme: la prima è molto facile da battere, la seconda un po' meno. Tenetevi a distanza e scaricategli addosso le vostre munizioni più potenti. Appena distruggerete William arriverà l'elevatore; prendetelo e dirigetevi verso il treno per la fuga. Correte avanti e partirà la sequenza finale.

Complimenti, avete finito il gioco A di Leon!

Missione B di Claire

Inizierete il gioco B di Claire sul lato destro della macchina della polizia distrutta. Dirigetevi a destra e superate i sette zombi, poi entrate nel cancello di metallo. Vi troverete nel retro della stazione di polizia, dove vi aspettano tre zombi. Evitateli e prendete la chiave della cabina che troverete nel piccolo ufficio sulla destra. Uscite e correte indietro verso gli zombi, usate la chiave sulla porta di sinistra per accedere alla piccola area di lavoro. Sul tavolo di sinistra troverete una scatola di proiettili, un nastro d'inchiostro e una macchina da scrivere. Mentre esplorate quest'area udirete uno strano rumore. Se cercate di uscire dalla porta da cui siete entrati, due zombi vi attaccheranno durante il caricamento della schermata. Anche se uccidete gli zombi non riuscirete a uscire, perciò non apritela. Andate alla porta opposta e correte oltre i sei zombi per dirigervi verso le scale. Arriverete all'eliporto sul tetto. Rilassatevi e godetevi il filmato. Per poter proseguire dovrete spegnere le fiamme dell'elicottero. Entrate nella porta metallica a sinistra dell'elicottero e fatevi strada attraverso il corridoio degli uccelli. Non dimenti-

catevi di prendere l'erba verde vicino alla porta. Otto uccelli vi aspettano verso la fine del corridoio, così state pronti alla lotta. Dopo averli uccisi cercate vicino ai corpi per trovare una scatola di proiettili. Entrate nella porta davanti a voi per andare alla scalinata. Non dimenticate di prendere l'erba verde. Ora dirigetevi giù ed entrate nella sala delle ventole dove troverete altre due erbe verdi. Cercate vicino al corpo per trovare una scatola di proiettili e state pronti a uccidere cinque zombi. Prendete la manopola per la valvola sul lato sinistro della stanza. Un'altra scatola di proiettili si trova nell'ufficio a sinistra e sotto il tavolo c'è un'altra erba verde. La cassaforte ha la stessa combinazione usata nel gioco A: 2236. All'interno ci sono delle granate acide e la mappa della stazione di polizia. Tornate indietro nella parte principale della stanza e recuperate il nastro d'inchiostro sulla scrivania sotto la prima ventola.

Ritornate al corridoio degli uccelli ma non andate all'Eliporto, prima dovete trovare un'arma migliore. Seguite il corridoio degli uccelli fino alla fine e poi entrate nel corridoio degli elicotteri. Ci saranno due Licker ad aspettarvi quindi state attenti. Se sarete abbastanza veloci potete entrare nella prima porta che vedete senza combattere. Qui troverete una macchina da scrivere, un nastro d'inchiostro, una scatola di proiettili, il diario della Segretaria e una scatola per oggetti. Assicuratevi di prendere tutto e dirigetevi verso l'altra porta della stanza. Nel corridoio del secondo piano incontrerete cinque zombi. Uccideteli subito e correte verso l'altro lato dove troverete la medaglia dell'unicorno appesa al muro. Scendete la scala verso la sala principale della stazione di polizia.

La Sala Principale

Usate la medaglia dell'unicorno sulla grande statua per ricevere la chiave "picche". Afferrate il lanciagranate e il nastro d'inchiostro vicino al computer. Ora potete dirigervi di nuovo all'Eliporto.

Una volta arrivati, usate la manopola sulla valvola dell'acqua (si trova a sinistra della porta). Se vi guardate intorno, vicino al vapore troverete delle granate acide. Quando rientrerete nel corridoio degli uccelli un filmato vi mostrerà l'arrivo di Tyrant. Dovrete corrergli dietro e fare del vostro meglio per ucciderlo. Il metodo migliore è usare quattro granate acide. Se riuscite ad atterrarlo, esaminate il suo corpo per trovare una scatola di proiettili. Naturalmente, come in un film dell'orrore non è davvero morto e si farà rivedere più avanti nel gioco. Seguite il corridoio degli uccelli fino alla fine ed entrate nel corridoio degli elicotteri. Se non avete ucciso prima i due Licker, ora sarete costretti ad affrontarli. Proseguite e sorpassate la carlinga dell'elicottero. Prendete la porta a destra (comincerà un breve filmato e sentirete urlare dietro la porta chiusa). Questa è la stanza della statua del gioiello rosso. Non potete risolvere subito questo rompicapo (perché non avete i due gioielli rossi), così raccogliete la scheda d'accesso blu a sinistra della statua. Se tentate di lasciare la stanza un Licker scenderà giù dal lucernario. Potete ucciderlo facilmente con le granate acide. Tornate indietro nella sala principale e usate la scheda blu sul computer. Questo sbloccherà le due porte laterali su questo piano e quella doppia al secondo piano. Entrate nella porta a sinistra dell'entrata principale. Ci saranno tre zombi pronti a darvi il benvenuto. Sul sofà c'è il memorandum della polizia. Usate il grimaldello sul cassetto chiuso nell'angolo in fondo alla stanza e troverete uno spray medico. Uscite dalla porta sul retro ed entrate nella stanza dei circuiti dove aprirete la prima porta usando la chiave picche. A sinistra della macchina fotocopiatrice potete trovare il rapporto della pattuglia. Nello stanzino a destra della porta troverete un nastro d'inchiostro. Come nel gioco A, spingete la scaletta vicino al mobile nero. Questa volta ci troverete un

accendino. Uscite dalla stanza e seguite il corridoio fino alla porta successiva. Non scordate l'erba verde alla fine del corridoio. Mentre camminate, due zombi irromperanno dalle finestre. Fate attenzione e passate la doppia porta. Ora siete nella sala riunioni. Sul tavolo a destra del palco potete trovare un documento. Andate nel retro e usate l'accendino sul caminetto per accendere il fuoco. Ora potrete prendere il primo dei gioielli rossi. C'è anche una scatola di proiettili in un angolo. Tornate indietro nel corridoio con le finestre e proseguite nell'area successiva. Prendete le due erbe verdi davanti alla porta della camera oscura ed entrate. Sulla sinistra della macchina da scrivere c'è un nastro d'inchiostro per i salvataggi. Il rapporto di operazioni si trova proprio dietro la macchina da scrivere. Potete usare la stanza nel retro per sviluppare tutte le pellicole che troverete. L'armadietto metallico a sinistra della porta contiene un cambio di costume e un'arma segreta. Per scoprire come prendere la chiave dell'armadietto, andate a leggere la sezione Bonus. Uscite e andate alla vicina scalinata. Seguite il corridoio finché non arrivate a una stanza con tre statue dentro. Per risolvere questo semplice enigma, premete la statua grigia sulla piastra di sinistra e la statua marrone sulla piastra di destra. Se le avrete messe nell'esatta posizione sentirete un "click" e la statua centrale lascerà cadere un gioiello rosso. Prendetelo e uscite dalla porta vicina. Siete nel corridoio che porta all'ufficio S.T.A.R.S. Entrate nella prima porta che incrociate e incontrerete Leon. Dopo aver parlato con voi, vi darà il diario di Chris e un Walkie-Talkie. Camminate verso la scrivania di Chris e prendete la chiave di quadri. Troverete una balestra nell'armadietto di metallo a sinistra della porta. Quando tentate di lasciare la stanza, il fax si accenderà. Dopo essere usciti dall'ufficio S.T.A.R.S., vedrete Sherry attaccata da uno zombi. Tirate fuori le armi e fate fuori quel bastardo.

Area Reception 3

Proseguite alla porta successiva. Siete ora nell'Area Reception 3, dove quattro zombi stanno masticando un gustoso cadavere. La via più facile per sbarazzarvi degli zombi è di usare le granate esplosive quando vi si avvicinano in gruppo. Se siete fortunati li sterminerete con un colpo solo. Ora usate il grimaldello sul cassetto della piccola scrivania che si trova in fondo al passaggio di destra. Dentro c'è una scatola di munizioni. Entrate nella porta successiva, salite le scale e seguite la balconata a sinistra. Potrete anche cadere dalla balconata fino al piano inferiore. Qui troverete due cose: una scatola sul muro e un interruttore che aprirà un passaggio segreto sulla sala della biblioteca. Incamminatevi lungo il passaggio e attivate il pannello sullo scaffale più a sinistra.

Questo vi permetterà di spostare lo scaffale a destra o a sinistra. Muovetelo verso l'altro scaffale e spostateli entrambi a destra; questo farà aprire la scatola sul muro dell'area segreta, rivelando la pietra del serpente. Prendetela e uscite attraverso la porta che troverete dall'altra parte della stanza. Dirigetevi verso il corridoio principale e rientrate nella stanza delle statue di gioiello rosso. Assicuratevi di avere entrambi i gioielli e posizionateli sulle due statue laterali per prendere la prima metà della pietra blu. Tornate nel lato ovest (sinistro) dell'edificio e scendete verso il primo piano. Prendete il corridoio di destra (non quello con la camera oscura) ed entrate nella stanza dell'armadietto. *Nota:* quando arrivate ai piedi della scala, cinque zombi vi aspettano. Prendete la mira col lanciagranate e state sicuri che non vi disturberanno più.

Stanza dell'Armadietto

Negli armadietti troverete un po' di dardi per balestra. La bomba è nell'armadietto sul lato destro dell'altra stanza. Dovrete usare il grimaldello per entrarci. Dentro

il cassetto troverete il rullino di foto A. Uscite dall'altra porta e andate verso la stanza con molti tavoli. Ci sono quattro zombi, così preparate la pistola. Prendete l'erba verde e il detonatore sul tavolo nell'area uffici. Se avete preso la bomba al plastico ora potete unirla al detonatore per creare la bomba con detonatore. Dall'altra parte della stanza potete trovare il file "Memo to Leon". C'è anche una scatola di proiettili dentro uno degli armadietti. Tornate nella sala principale usando la porta di fronte a voi. Nota: una volta che uscite la porta resta aperta, così in seguito potrete entrare e uscire a vostro piacimento.

Corridoio Marrone

Raggiungete l'Area Reception dove affronterete sei zombi. Prendete la pianta verde a sinistra delle macchinette automatiche e attraversate la porta per entrare nel retro della stanza. Nel corridoio marrone troverete un'erba rossa. proseguite fino alla fine ed entrate nella porta a destra. Questa è la sala d'attesa per gli interrogatori. Appena dentro un Licker cadrà su di voi dal soffitto. Usate una granata acida per sciogliere questo schifo-umano.
Sfortunatamente il solo oggetto nella stanza è una scatola di proiettili sul ripiano di legno. Tornate nel corridoio e usate la chiave di quadri sulla porta grigia alla vostra destra. Dentro c'è uno spray medico e la pietra dell'aquila. Attenzione! Appena prendete lo spray un Licker irromperà attraverso uno specchio e vi si piazzerà davanti. Se ci riuscite cercate di scappare senza combattere. Ricordate il corridoio dell'elicottero?
Dirigetevi lì e assicuratevi di avere la bomba con detonatore da usare sulla porta chiusa. Dopo esservi aperti la strada fate il vostro ingresso nell'Ufficio del Capo Iron. Andate alla scrivania e provate a ispezionarla. La sedia ruoterà e vi troverete faccia a faccia con il Comandante Brian Irons. Come vedrete nel filmato, sta iniziando a impazzire. Uscite dall'altra porta e proseguite fino a raggiungere la sala delle esposizioni. Sherry si trova qui, ma dovrete accendere la luce per vederla. Sempre in questa stanza troverete il diario della segretaria e una scatola di proiettili. Tornate nell'ufficio del comandante e prendete la chiave di cuori. Lui non è più qui, ma potete trovare il suo diario sulla sua sedia. Se guardate attentamente la fotografia dietro alla scrivania, questa si aprirà rivelandovi un rompicapo. Ora non vi resta che trovare tutte le pietre quadrate e incastrarle nelle aperture. Lasciate quest'area scendendo per la scalinata est. Entrate nuovamente nella sala del ventilatore, ma questa volta usate la chiave di cuori per uscire attraverso la porta posteriore che prima era chiusa. Vi trovate adesso nella sala dei circuiti insieme a cinque zombi. Preparategli un sandwich di granate esplosive! Prendete l'erba verde e le granate acide, poi scendete le scale.



Stazione di Polizia B1

Passate per il tunnel principale e dirigetevi verso l'intersezione a "T". Eliminate i cinque zombi e girate a destra dove troverete la grande porta che conduce alla sala controlli. Un'erba verde e delle granate al Napalm sono in questa stanza. Girate attorno al macchinario al centro e raccogliete la Mappa della Stazione di Polizia B1. Andate al pannello di controllo dell'energia ausiliaria e mettete i pulsanti nelle seguenti posizioni: SU, GIU', SU, GIU', SU. Questo darà energia al macchinario di lettura delle schede

magnetiche fuori dall'armeria. Andatevene uscendo dalla porta di metallo dall'aspetto sporco e vi troverete nel sentiero esterno. Sul pavimento troverete un'erba rossa. Sarete assaliti da due cani, uno da dietro e uno da davanti. La cosa migliore da fare è correre velocemente fino alla botola che si trova sul fondo e scendere. Quando risalirete in questa locazione i due cani saranno ambedue di fronte a voi e sarà molto più facile farli fuori. Alla fine del condotto vi troverete nel passaggio in costruzione. Entrate nella porta a sinistra e salvate il gioco. Non scordatevi di prendere il nastro di inchiostro vicino alla macchina da scrivere prima di andarvene. Appena fuori incontrerete Sherry. Dopo aver parlato con voi si infilerà nell'apertura del passaggio per riemergere nel vicolo cieco. Ora assumerete il controllo di Sherry.

Dispositivo di Fognatura

Prendete l'ascensore fino all'area passerella. Dovrete fare del vostro meglio per evitare i tre zombi visto che Sherry non ha alcuna arma. Correte alla porta sulla sinistra della passerella ed entrateci. Scendete le scale fino alla piscina vuota, dove troverete tre casse di legno. Spingete la cassa a sinistra contro il muro. Adesso salite sulle due casse a destra e spingete quella centrale accanto a quella che avete accostato al muro. Salite sull'ultima cassa e spingetela verso il muro. Tutte e tre le casse dovrebbero essere sulla stessa linea retta. Salite le scale e attivate il pannello di controllo delle fogne, che riempirà d'acqua la piscina. Le casse si alzeranno permettendovi di raggiungere la chiave di fiori. Prima di tornare indietro ricordatevi di prendere la mappa che è appesa alla parete vicino alla porta. Correte verso l'altra porta facendo attenzione ai due zombi. Vi troverete nel pozzo nero dove potrete prendere delle granate esplosive. Ora tornate all'ascensore nel vicolo cieco. Una volta finito il filmato, riprenderete il controllo di Claire e sarete anche in possesso delle granate esplosive e della chiave di fiori. E' tutto per questa sezione, così tornate nel tunnel principale della stazione di polizia B1.



Ritorno alla Stazione di Polizia B1

Due zombi vi aspettano a braccia aperte, quindi state pronti. Dopo averli sistemati usate la chiave di fiori per entrare nella sala autopsie. Una scheda d'accesso rossa si trova nell'armadietto all'estrema sinistra della stanza. Attenti: quando entrate nella stanza due Licker scenderanno dal soffitto e vi attaccheranno! Meglio avere qualche granata acida, perché non c'è modo di fuggire. Dirigetevi verso l'Armeria e usate la scheda rossa per aprire la porta. Entrati nella stanza troverete una scatola di proiettili e delle granate acide. Nell'armadietto in fondo alla stanza ci sono il mitra e lo zaino. Assicuratevi di prendere tutto e dirigetevi verso il garage.

Garage

I due cani che vi danno il benvenuto sono abbastanza facili da superare. Grazie a Leon ora avrete accesso al Blocco Celle. Prima di lasciare questa sala ricordatevi di prendete l'erba verde nell'angolo in fondo. Aprite la porta e dirigetevi lungo il corridoio fino ad arrivare al Blocco Celle. Dovrete affrontare altri due cani; cercate sempre di averli entrambi di fronte e non sarà difficile farli fuori. Sul tavolo in fondo alla stanza troverete il rulli-

no di foto B. Entrate nel cancello metallico vicino a voi. Siete finalmente arrivati nel Blocco Celle. Qui ci sono un paio di erbe e un po' di dardi per la vostra balestra. Prendete tutto e uscite dall'altra porta che si trova nel corridoio del Blocco Celle. Sarete ora nel canile, dove due dobermann vi attendono con la bava alla bocca. Troverete anche due erbe blu e l'importantissima manovella. Assicuratevi di prendere tutto e tornate alla scala che vi porta alla sala dei circuiti. In cima alla scala ci sono cinque zombi affamati che vi aspettano.

Ritorno alla Stazione di Polizia

Ora dovete usare la chiave di fiori per aprire la porta alla fine della scale ed entrare nei dormitori. Qui dentro troverete delle granate acide e il diario del guardiano. Uscite e dirigetevi al corridoio marrone, dove si trova la sala interrogatori. Usate la chiave di fiori per aprire la porta verde in fondo al corridoio. Siete arrivati nella sala stampa. Camminate verso la fornace sul retro e usate l'accendino per accenderla. Accendete le tre statue sulla parete nel seguente ordine: 12, 13, 11. Se avrete fatto tutto correttamente dalla parete cadrà un ingranaggio dorato. Attenzione, quando cercherete di raccoglierlo dalla parete balzerà fuori Tyrant, che vi attaccherà. Preparate le granate acide e sparategliene quattro. Se cercate di fuggire, lui vi inseguirà sfondando il muro. Anche se lo atterrate in questa stanza, lui sfonderà comunque la parete e vi attaccherà nel corridoio marrone. Le granate acide sono sempre l'arma migliore per sbarazzarsi di lui. Una volta morto, ispezionate il corpo del Tyrant per trovare una scatola di proiettili. Se lo abbatterete due volte, la seconda troverete dei dardi per balestra.

La vostra prossima tappa è la sala ingranaggi che si trova al terzo piano. Controllate che nel vostro inventario sia presente la manovella. Andate alla biblioteca del secondo piano passando per la sala principale. Attenzione a non farvi prendere di sorpresa dal Licker. Salite la scala della biblioteca ed entrate nella stanza in cima. Proseguite per il corridoio principale ed entrate nella sala ingranaggi. All'interno usate la manovella nel foro quadrato sul muro. Si abbasserà una scala di legno che vi premetterà di raggiungere l'attico. Inserite l'ingranaggio dorato nel meccanismo per aprire la porta alla vostra destra. Qui dentro troverete la pietra blu 2. Unitela alla pietra blu 1 per formare la pietra del giaguaro. Quando cercherete di uscire per tornare alla biblioteca, Tyrant farà un'altra apparizione. Preparate le solite quattro granate acide. Se ispezionate nuovamente il suo corpo troverete delle granate esplosive.

Ritorno all'Ufficio del Capo Iron

Ricordate il dipinto nell'ufficio del Capo Iron? Beh, è lì che dovete usare le tre pietre che avete trovato. Una volta entrati incontrerete di nuovo Sherry. La bambina vi seguirà fino a quasi la fine del gioco. Andate al dipinto e usate le tre pietre. Una volta posizionate, il muro laterale rivelerà un'entrata segreta con un documento. Ora prendete l'ascensore e scendete. Quando entrate nella stanza incontrerete di nuovo il Capo Iron. Comincerà un filmato che fornirà dei dettagli sulla Umbrella Inc. e il G-Virus. Purtroppo il poliziotto muore prima di poter finire il suo discorso. Guardatevi intorno e prendete le granate acide. Se non avete salvato il gioco, questo è un buon momento per farlo. Quando sarete pronti, scendete nella botola e affrontate lo spaventoso parassita che ha ucciso il comandante Irons. Dopo circa sei granate acide o esplosive, il mostro cadrà dalla passerella metallica. Andate a prendere Sherry e tornate qui. Abbassate la scala alla fine della passerella metallica e usatela per entrare nel secondo basamento dell'area delle fogne.

Nelle Fogne B2

Appena entrati vedrete Tyrant sopra di voi. E' lì che aspetta voi: è meglio battere in ritirata. Quando fuggi-

rete nella stanza successiva, Sherry verrà risucchiata attraverso lo scarico e cadrà in un'altra area delle fognature. Non potete salvarla ora, così continuate a dirigervi nel Tunnel delle Fogne 2.
Prendete le due erbe blu e poi entrate nella stanza. Troverete una scatola di proiettili e un documento sul tavolo. Uno spray medico è nell'armadietto a destra della macchina da scrivere. Vicino a esso troverete anche un nastro d'inchiostro. Una volta preso tutto ciò che la stanza ha da offrire usate il grimaldello per avere accesso al magazzino sottostante.

Magazzino

Quaggiù potete prendere le granate esplosive e i dardi per la balestra. Sarete costretti a sprecare munizioni per liberarvi di uno zombi. L'altra porta presente in questa stanza non porta a niente di utile. Tornate indietro nel condotto e prendete l'ascensore fino al corridoio. Inizierà un filmato su Leon. Mentre vi dirigete verso la stanza successiva assicuratevi di prendere la Mappa dell'Area Fognature appesa alla parete, poi prendete il passaggio verso la ventola gigante. Qui vi aspettano due ragni giganti. Sono molto veloci e possono sputarvi contro del veleno. Andate a sinistra nel condotto verso l'altro corridoio. Prendete le granate al Napalm e la medaglia del lupo. Fate del vostro meglio per evitare o uccidere i due schifosissimi ragni. Prendete il percorso a sinistra e uscite attraverso la porta metallica delle fogne.

Sala della Cascata

Quando entrerete apparirà Annette Birkin che vi spiegherà cosa è successo a suo marito William e perché adesso lui sta dando la caccia a Sherry. Quando lei avrà finito di parlare avvicinatevi al segnalatore di pressione dell'olio e usate la manopola per abbassare un ponte. Attraversatelo e prendete le due erbe verdi. Delle granate al Napalm e un nastro di inchiostro sono vicino alla macchina da scrivere. Prima di uscire dalla stanza, usate la manopola sull'altro segnalatore di pressione per alzare il ponte a un livello più alto.

Tunnel dell'Alligatore

Una volta raggiunto il Tunnel dell'Alligatore, correte verso il fondo. Vedrete Sherry svenuta e verrete attaccati dall'alligatore che salterà fuori dall'acqua. Tornate alla porta da dove siete entrati e trovate il pannello di controllo sul lato sinistro del tunnel. Attivatelo e una tanica di gas cadrà a terra. Arretrate di qualche passo e aspettate l'alligatore. Quando raggiunge la tanica il rettile l'azzannerà. Ora sparate due colpi al cilindro e causate un'esplosione che spazzerà via la testa dell'alligatore. Dopo averlo ucciso, correte alla fine del tunnel e attivate la serratura elettrica sulla parete che aprirà una porta. Entrate nella stanza della spazzatura e prendete il nastro d'inchiostro nascosto sul lato destro. Tornate indietro fino alla stanza del ponte. Seguite la passerella metallica fino alla saletta col cadavere. Prendete la medaglia dell'aquila e il diario di gestore, poi uscite verso la cascata. Usate la manopola per valvole per rallentare la ventola gigante, così da potervi introdurre lungo l'albero del ventilatore. Vi attaccherà uno sciame d'insetti, quindi correte velocemente dall'altra parte. Nella parte destra della stanza, vicino alla cascata, c'è una macchina per il controllo delle autorizzazioni. Inserite sia il medaglione del lupo che quello dell'aquila e la cascata si fermerà. L'acqua si essiccherà completamente in tutta la fognatura. Adesso avete accesso alla passerella di legno.
Qui non c'è nulla di interessante, così continuate verso la Stanza della Funivia. Avvicinatevi al vagone e attivate il pannello dell'energia. Questo fa arretrare la cabina e vi permette di accedere alle porte sul lato sinistro. Se tentate di salire, apparirà Sherry e comincerà un filmato. La bambina vi seguirà.

Fabbrica Abbandonata B1

Quando arrivate a destinazione dovrete usare l'accendino con la pistola lanciarazzi.
La pistola lancerà una fiammata che illuminerà la stanza rivelando la chiave dell'armeria. Prendetela e uscite nel corridoio a forma di Y. Qui ci sono quattro zombi, così siate pazienti e camminate lentamente lungo gli angoli della stanza. Arrivate alla fine del braccio di sinistra e troverete i colpi per il Taser. La biforcazione a destra contiene una porta che conduce alla seconda stanza del corridoio a forma di Y. Qui ci sono quattro zombi e due erbe verdi. Alla fine della biforcazione di sinistra c'è un condotto che vi porta allo spogliatoio della fabbrica: Questa stanza si trova al primo piano della fabbrica abbandonata.



Fabbrica Abbandonata 1F

Nell'angolo posteriore sinistro di questo spogliatoio potrete trovare delle granate al Napalm e delle granate esplosive. Uno spray medico è nascosto nel cassettone a sinistra della porta. Andate avanti e salvate il gioco, perché sta per arrivare un'altra battaglia con Tyrant. Potete trovare una scatola di proiettili nascosta vicino ai barili. A sinistra della porta c'è appesa una mappa della fabbrica. Prendetela e scendete con l'ascensore fino al livello inferiore. Camminate sulla passerella metallica ed entrate nella sala motori. Qui troverete la chiave del pannello. Se accendete il monitor sulla sinistra della chiave, vedrete Tyrant che cerca d'entrare nella stanza! Anche se fate finta di nulla e non accendete il monitor Tyrant vi attaccherà comunque e voi vi sarete persi una simpatica sequenza filmata. Come sempre, per terminare questo round ci vuole qualche granata acida. Dirigetevi nello spogliatoio della fabbrica e usate la chiave sul pannello che troverete qui. Questo attiverà il trasporto. Azionate il pannello di controllo del trasporto e questo inizierà a scendere verso il laboratorio B4. A questo punto sentirete degli strani suoni provenire da fuori, andate avanti e uscite dalla porta. Come girerete attorno al trasporto, farà la sua apparizione la forma mutata di William Birkin, che vi attaccherà. Le migliori armi da usare contro di lui sono le granate al Napalm e quelle esplosive. Tenetevi a distanza di sicurezza perché i suoi artigli fanno veramente male. Appena lo avrete sconfitto, ritornate nel trasporto e guardatevi un altro spezzone filmato. Il trasporto si fermerà per problemi di surriscaldamento lasciandovi nella Sala di Trasporto 3. Andate di fronte al trasporto e arrampicatevi sul bordo. Entrate nel condotto di ventilazione che vedrete di fronte a voi e arriverete a un altro passaggio. Naturalmente, per uno scherzo del destino, il trasporto si rimetterà in moto e porterà Sherry nel livello inferiore del Laboratorio. Andate a sinistra ed entrate nella sala delle pompe. Ci troverete una scatola per oggetti, un'erba verde, un ascensore e una cassa dallo strano aspetto. Con l'ascensore scendete verso l'area inferiore della stanza. Qui troverete il rapporto P-Epsilon, delle granate al Napalm, un nastro d'inchiostro e una macchina da scrivere. C'è anche un altro ascensore che vi porterà alla sala controlli. Qui troverete due Licker ad aspettarvi. Uccideteli e dirigetevi dall'altra parte della stanza. Attivate l'interruttore di accensione dell'ascensore e ritornate alla sala delle pompe. Dirigetevi verso il passaggio in cui siete atterrati, ma questa volta andate a destra e usate l'ascensore grande per raggiungere la sala di trasporto. Attenzione: qui ci sono cinque zombi senza pelle!

Laboratorio B4
Stanza della Sicurezza
Troverete un'erba verde sopra il frigorifero. Un po' di munizioni incendiarie si trovano negli armadietti sul lato opposto della stanza. Sul tavolo è possibile trovare delle granate acide e dall'altra parte della stanza troverete una macchina da scrivere e un nastro d'inchiostro. Uscite dalla stanza della sicurezza e dirigetevi nel corridoio a sinistra. Arriverete in una stanza che ospita i principali sistemi di interruzione di tutto l'edificio. Prendete il corridoio con le luci rosse e seguitelo fino alla fine. Dovete entrare nella porta alla fine di questa zona.
Vi ritroverete nella stanza dei tentacoli. Sparate una granata al Napalm dentro il condotto di ventilazione. Nell'armadietto a destra della porta ci sono i dardi per la balestra; mentre a destra del monitor troverete un documento. Usate il computer per attivare il sistema anti-B.O.W. Sulla sinistra del letto troverete una scheda per accedere al laboratorio e il file di registrazione utente. Ai lati dei letti crescono delle erbe blu. Arrampicatevi nel condotto di ventilazione da dove uscivano i tentacoli.
Quando entrerete nell'altra stanza incontrerete due Licker. Troverete delle granate nella scatola di metallo in fondo alla stanza. Prendete il nastro di inchiostro mentre andate verso la porta. Poi tornate nel corridoio e dirigetevi alla stanza di comunicazione centrale. Seguite il passaggio segnato dalle luci blu. Questo conduce a un altro corridoio che vi permetterà di arrivare alla cella frigorifera. All'interno troverete un porta fusibile. Usatelo sul terminale centrale del computer e si tramuterà nel fusibile principale. Non dimenticate di prendere lo spray medico nascosto sugli scaffali di fronte ai terminali. Ora ritornate alla stanza di comunicazione centrale per usare il fusibile principale. Questo ridarà l'energia a molte delle porte automatiche nell'edificio. Prendete di nuovo il passaggio con le luci rosse ed entrare nel corridoio, lì troverete un interruttore che aprirà la porta automatica dietro cui troverete due creature vegetali che potrete facilmente fare fuori con le granate al Napalm. Continuate fino alla stanza con la scala. Uccidete l'unica creatura pianta e prendetevi cura degli altri due esseri vegetali. Tornate al condotto che scende al laboratorio B5 e imboccatelo. Troverete due erbe verdi a vostra disposizione.

Laboratorio B5
Sala con Porta di Evacuazione
Appena entrati in questa stanza vi troverete faccia a faccia con tre Licker. Uno verrà giù dal soffitto, quindi in guardia. Aspettate di averli tutti di fronte e bersagliateli con le granate al Napalm. Una volta superati i Licker troverete tre erbe verdi sul pavimento. Andate nel centro di controllo e prendete la mappa sotto gli schermi. Dirigetevi nel corridoio e passate la grande porta metallica per arrivare al laboratorio P-4. Vi ritroverete in una stanza molto grande divisa in tre sezioni, le porte divisorie si aprono per mezzo di sensori grazie ai quali i cinque zombi possono spostarsi liberamente. Fate attenzione: non sarete mai al sicuro! Nella prima sezione della stanza c'è l'armeria che potrete aprire con l'omonima chiave. All'interno troverete due scatole di granate esplosive. Cercate la chiave della sala energetica nella sezione grande di questa stanza (è l'oggetto luccicante sul tavolo bianco in fondo). Questa stanza non ha altro da offrire, quindi dirigetevi verso la stanza della falena gigante. Per entrare dovrete usare la carta d'accesso ai laboratori sul pannello fuori l'entrata. Preparate le vostre granate al Napalm ed eliminate la mostruosità alata che infesta questa stanza. Spazzate via i putridi resti dal computer vicino e digitate GUEST. Il computer registrerà l'immagine della vostra impronta digitale. Dirigetevi fuori e prendete il condotto che sale verso il livello del laboratorio B4.

Mentre passate accanto al bancone con i monitor della sala di controllo, Annette farà un'altra apparizione e poi scapperà a cercare Sherry. Quando passate per la stanza con la porta di evacuazione, un altro Licker si calerà dal soffitto per sorprendervi. Ritornate al passaggio con le luci blu e da lì raggiungete il corridoio. Aprite la porta scorrevole e questa rivelerà un'altra porta con vicino un sistema speciale per la verifica delle impronte digitali. Se avete già attivato con Leon questo pannello di controllo, allora fatelo anche con Claire. La porta ora si aprirà perché ha due controlli separati per le impronte digitali. Dentro troverete un Mitra o dei proiettili. Usate la Carta d'Accesso ai Laboratori per entrare nella porta sulla sinistra di quella scorrevole.
Carbonizzate velocemente le due creature vegetali e accendete l'interruttore per la luce situato sul lato sinistro della stanza, vicino alla tanica di benzina. Nella parte posteriore di quest'area ci sono le granate esplosive. Dirigetevi alla Stanza del Trasporto e usate l'ascensore fino al passaggio. Una volta nella sala delle pompe dovrete risolvere un veloce enigma. Spingete la strana cassa sul piccolo ascensore e scendete nell'area sottostante della stanza. Ora spingetela lungo il percorso stretto fino ad appoggiarla alla parete posteriore. Non temete, non c'è modo di sbagliarsi. Ora salite sopra la cassa e potrete raggiungere un'area in cui non potevate arrivare in precedenza. Usate la chiave della sala energetica per entrare. Appena entrati un filmato vi mostrerà Sherry con Tyrant. Alla fine Tyrant cade in un pozzo di lava situato nella parte più bassa del Laboratorio. Il sistema di auto-distruzione dell'edificio si è attivato, così dovete correre subito all'ascensore grande. Usatelo per tornare alla sala di trasporto e poi dirigetevi nella stanza di comunicazione centrale. Annette e Sherry sono lì e voi sarete in grado di prendere la chiave principale. Ora ritornate all'ascensore ed usate la chiave appena presa sui pannelli di controllo. Questo farà seguire all'ascensore un percorso diverso, facendolo arrivare alla stanza del treno. Vi troverete automaticamente nel treno (carrozza 1), così andate sulla sinistra ed entrate nella carrozza 2. In fondo trovate una macchina da scrivere, una scatola per oggetti, un nastro d'inchiostro e la chiave della piattaforma. Salvate il gioco e uscite usando la porta laterale della carrozza 1. In questo modo tornerete nella stanza di uscita del treno.
Usate la chiave della piattaforma sulla porta di metallo alla vostra sinistra ed entrate nella stanza delle prese. C'è un'altra scatola per oggetti se ne avete bisogno. Usate il ponte per raggiungere l'altro lato della stanza e attivate il pannello di controllo. Ora dovreste trovare il connettore positivo e il connettore negativo. Prendeteli entrambi e imboccate l'altra porta. In questa stanza vedrete un generatore a cui mancano i connettori necessari a farlo funzionare. Usate quelli che avete appena trovato sul pannello di controllo per ridare energia al treno. Sfortunatamente questo farà apparire Tyrant, così dovrete combatterlo per l'ultima volta. E' molto veloce e non c'è modo di evitarlo. Assicuratevi di avere molta energia! C'è un modo molto facile per batterlo.
Colpitelo con un paio di granate acide, poi allontanatevi in fretta. Una donna misteriosa apparirà nell'ombra e vi getterà un lanciarazzi. Prendetelo in fretta e



sparate a Tyrant. Basta solo un colpo, ma avete solo due razzi per riuscire a centrarlo. Dopo averlo distrutto, tornate alla stanza del treno. Attivate il pannello di controllo sulla parte frontale della piattaforma. Questo aprirà i cancelli che bloccavano la strada. Ora risalite sul treno e andate nella stanza di controllo del motore. Date energia al treno muovendo la grande manopola al centro della console principale. Dopo una sequenza animata riprenderete il controllo di Claire. Tornate ancora nella Carrozza 2 e camminate in avanti finché non appare il nemico finale. Ha un aspetto disgustoso e può causarvi seri danni. Colpitelo velocemente con tutte le armi che avete. Il mitra e le granate esplosive sono più efficaci. In fondo non è così difficile da battere. Appena fatta fuori quest'orrenda creatura, tornate sulla Carrozza 1 del treno per vedere la sequenza finale del gioco. Ora potete eseguire la danza di vittoria che preferite perché il gioco B di Claire è finito.

Missione B di Leon

Inizierete il gioco B di Leon sul lato destro della macchina distrutta. Dirigetevi alla vostra destra, superate i sette zombi ed entrate nel cancello di metallo. Vi troverete nel retro della stazione di polizia, dove vi aspettano tre zombi. Cercate di evitarli per risparmiare proiettili. Prendete la chiave della cabina che troverete nel piccolo ufficio sulla destra.

Uscite ed evitate ancora gli zombi. Correte in direzione della porta sulla sinistra che aprirete con la chiave della cabina. Ora vi troverete nella piccola area di lavoro. Sul tavolo di sinistra ci sono i proiettili, un nastro d'inchiostro e una macchina da scrivere. Mentre camminate sentirete uno strano rumore alle vostre spalle. Se cercate di uscire dalla porta da cui siete entrati, due zombi vi attaccheranno durante il caricamento della schermata. In ogni caso non potrete uscire da questa porta, perciò non apritela. Andate alla porta opposta e correte oltre i sei zombi per dirigervi verso le scale. Arriverete all'Eliporto sul tetto. Rilassatevi e godetevi il filmato. Entrate nella porta metallica a sinistra dell'elicottero e fatevi strada attraverso il corridoio degli uccelli. Non dimenticatevi di prendere l'erba verde vicino alla porta. Qui vi aspettano otto fastidiosi uccelli, siate perciò pronti a lottare. Dopo averli uccisi cercate vicino ai corpi per trovare una scatola di proiettili. Entrate nella porta davanti a voi per andare alla scalinata est. Non dimenticate di prendere l'erba verde. Ora dirigetevi giù ed entrate nella sala delle ventole dove troverete altre due erbe verdi. Cercate vicino al corpo per trovare una scatola di proiettili e state pronti a uccidere cinque zombi. Prendete la manopola per la valvola sul lato sinistro della stanza. Un'altra scatola di proiettili e un'altra erba verde si trovano nell'ufficio a sinistra. La cassaforte ha la stessa combinazione usata nel gioco A: 2236. Dentro troverete una scatola di cartucce per il fucile e la mappa della stazione di polizia. Tornate indietro nella parte principale della stanza e troverete un nastro d'inchiostro sulla scrivania sotto la prima ventola.

Ritornate alla scala e poi al corridoio degli uccelli. Non andate all'Eliporto sul tetto, prima dovete trovare il fucile. Seguite il corridoio degli uccelli fino alla fine e poi entrate nel corridoio degli elicotteri. Qui incontrerete due Licker, cercate di correre verso la prima porta

che vedete senza farvi prendere. Vi ritroverete nella sala d'aspetto dove ci sono una macchina da scrivere, un nastro d'inchiostro, una scatola di proiettili, il diario della segretaria e una scatola per oggetti. Sullo scaffale alla vostra sinistra troverete anche una chiave piccola. Prendete tutto e dirigetevi verso l'altra porta della stanza. In questo corridoio incrocerete cinque zombi. Uccideteli più velocemente possibile e correte dall'altra parte del corridoio dove troverete la medaglia dell'unicorno. Scendete la scala verso la sala principale della stazione di polizia. Usate la medaglia dell'unicorno sulla statua per ricevere la chiave picche. Prendete il fucile e il nastro d'inchiostro vicino al computer. Ora potrete spegnere le fiamme dell'elicottero sul tetto: quindi dirigetevi verso l'eliporto e usate la manopola sulla valvola dell'acqua per spegnere il fuoco. Vicino al vapore troverete delle cartucce per il fucile. Quando rientrerete nel corridoio degli uccelli un filmato vi mostrerà Tyrant. Lui scenderà nel corridoio degli uccelli, così dovrete corrergli dietro e fare del vostro meglio per ucciderlo, scaricategli contro l'intero caricatore del vostro fucile. Se riuscite ad atterrarlo, esaminate il suo corpo per trovare una scatola di proiettili. Seguite il corridoio degli uccelli fino alla fine ed entrate nel corridoio degli elicotteri. Se non avete ucciso prima i due Licker, ora sarete costretti ad affrontarli. Proseguite e sorpassate la carlinga dell'elicottero. Prendete la porta a destra (comincerà un breve filmato e sentirete urlare dietro la porta chiusa). Questa è la stanza della statua del gioiello rosso. Non potete risolvere subito questo rompicapo (perché non avete i due gioielli rossi), così prendete la scheda blu per terra. Se tentate di lasciare la stanza un Licker scenderà giù dal lucernario.
Potete ucciderlo facilmente con due colpi di fucile. Vicino alle scatole di legno a sinistra c'è una confezione di cartucce per il fucile. Ora tornate indietro nella sala principale e usate la carta d'accesso blu sul computer. Questo sbloccherà le due porte laterali su questo piano e quella doppia al secondo piano. Passate la porta a sinistra dell'entrata principale, verso l'area reception. Qui vi aspettano tre zombi. Il memorandum della polizia, che mostra la combinazione della cassaforte, è sul sofà. Usate la chiave piccola sul cassetto chiuso in fondo alla stanza e troverete una confezione di cartucce per il fucile. Uscite dalla porta sul retro ed entrate nella stanza dei circuiti dove aprirete la prima porta usando la chiave picche. Questa è la stanza dei file disordinati. A sinistra della fotocopiatrice potrete trovare il rapporto della pattuglia. Nello stanzino a destra della porta troverete un nastro d'inchiostro. Come nel gioco A, spingete la scaletta vicino al mobile nero. Questa volta in cima troverete uno spray medico invece della manovella. Uscite dalla stanza e seguite il corridoio fino alla porta successiva. Quando percorrete questo corridoio, due zombi irromperanno dalle finestre. Fate attenzione e passate la doppia porta. Ora siete nella sala riunioni. Sul tavolo a destra del palco potrete trovare il rapporto dell'operazione. Andate nel retro e usate l'accendino sul caminetto per accendere il fuoco. Ora potrete prendere il primo dei gioielli rossi. C'è anche una scatola di proiettili in un angolo di questa stanza. Tornate indietro nel corridoio con le finestre e proseguite nell'area successiva, quella con la scala. Prendete le due erbe verdi davanti alla porta della camera oscura ed entrate (la porta è parallela alla scala). Sulla sinistra della macchina da scrivere c'è un nastro d'inchiostro per i salvataggi. Il rapporto delle operazioni si trova proprio dietro la macchina da scrivere. Potrete usare la stanza nel retro per sviluppare tutte le pellicole che troverete. Se volete aprire l'armadietto metallico a sinistra della porta leggete la sezione dei segreti del gioco. Uscite e andate alla vicina scalinata. Seguite il corridoio finché non arrivate a una stanza con dentro tre statue. Per risolvere questo

semplice enigma, premete la statua grigia sulla piastra di sinistra e la statua marrone sulla piastra di destra. Se le avrete messe nell'esatta posizione sentirete un "click" e la statua centrale lascerà cadere un gioiello rosso. Prendetelo e uscite dalla porta vicina. Andate nel corridoio ed entrate nell'ufficio S.T.A.R.S., che è la prima porta che vedete. Camminate verso la scrivania di Chris e prendete il suo Diario. Nell'armadietto di metallo a sinistra della porta troverete una pistola Magnum. Se cercate bene vedrete anche dei proiettili dietro la scrivania in fondo alla stanza. Proseguite fino alla porta successiva. Entrerete nell'area reception 3, dove si trova Sherry. Lei scapperà e voi la seguirete automaticamente. Finito l'inseguimento troverete la chiave di quadri vicino all'apertura dove lei si è gettata. Prendete anche la scatola di cartucce per fucile vicino al cassettone aperto. Quando entrerete nella parte principale della stanza, partirà un altro filmato con Claire. Alla fine della sequenza dirigetevi in direzione della biblioteca.

Nota: c'è un cassetto chiuso che non potete aprire ora, così dovrete tornare in questa stanza in un secondo momento. Salite le scale seguendo la balconata a sinistra. Potrete lasciarvi cadere dalla balconata fino al piano inferiore. Qui troverete due cose: una scatola sul muro e un interruttore che aprirà il passaggio segreto all'area principale della biblioteca. Camminate attraverso il passaggio e attivate il pannello sullo scaffale più vicino. Questo vi permetterà di spostare lo scaffale a destra o a sinistra. Muovetelo verso l'altro scaffale e spostateli entrambi a destra; questo farà aprire la scatola sul muro dell'area segreta, rivelando così la spina a forma di alfiere. Prendetela e uscite dalla porta grande sull'altro lato della stanza. Dirigetevi verso il corridoio principale e rientrate nella stanza delle statue del gioiello rosso. Assicuratevi di avere entrambi i gioielli e posizionateli sulle due statue laterali per prendere la spina a forma di Re. Tornate nel lato ovest dell'edificio e scendete per la scala verso il primo piano. Camminate indietro nel corridoio di destra (non quello con la camera oscura) ed entrate nella stanza dell'armadietto. *Nota:* quando arrivate ai piedi della scala, cinque zombi vi aspettano. Negli armadietti di fronte alla porta dalla quale siete entrati troverete una confezione di cartucce per fucile. Dall'altro lato della parete con gli armadietti, c'è un cassetto con dentro il rullino di foto A. Una volta presa la pellicola, uscite dall'altra porta verso la stanza con molti tavoli. Preparate la pistola per fare fuori i quattro zombi che vi aspettano. Prendete l'erba verde e poi la chiave cuori sul tavolo nell'area uffici. Nell'altra parte della stanza c'è un documento sul tavolo. Sul bancone a destra prenderete la seconda chiave piccola. Questa vi servirà per aprire il cassetto nell'area reception 3, che contiene le parti per la pistola. Combinateli con la vostra arma per potenziarla! Dentro uno degli armadietti c'è anche una scatola di proiettili. Entrate nella sala principale dalla porta frontale. *Nota:* una volta che uscite la porta resta aperta, così in seguito potrete entrare e uscire a vostro piacimento. Adesso imboccate la porta di fronte, che conduce all'area reception.



Ci sono sei zombi ad attendervi, quindi state pronti. Prendete l'erba verde a sinistra delle macchinette automatiche e attraversate la porta per entrare nel retro della stanza. Nel corridoio marrone troverete un'erba rossa. Proseguite fino alla fine ed entrate nella porta a destra. Questa è la sala d'attesa per gli interrogatori. Appena dentro un Licker cadrà su di voi dal soffitto. Due colpi di fucile e il gioco è fatto! Sfortunatamente il solo oggetto nella stanza è una scatola di proiettili che troverete sul ripiano di legno. Tornate nel corridoio e aprite la porta grigia sulla vostra destra con la chiave di quadri. Dentro c'è uno spray medico e la spina a forma di torre. Attenzione! Appena prendete lo spray un Licker irromperà attraverso uno specchio e vi si piazzerà davanti. Se ci riuscite, cercate di scappare senza combattere. E' ora di dirigersi verso la prima sezione del livello seminterrato. Lasciate quest'area ed entrate di nuovo nella sala delle ventole, tenendovi pronti per affrontare i quattro zombi che vi aspettano. Questa volta uscite dalla porta posteriore che potrete aprire usando la chiave di cuori. Ora siete nella sala dei circuiti 2. Ci sono cinque zombi in attesa di gustarsi un colpo di fucile: lasciate che lo assaporino! Prendete l'erba verde e dirigetevi giù verso la stazione di polizia B1.

Stazione di Polizia B1

Passate per il tunnel principale verso l'intersezione a "T" e uccidete cinque zombi. La miglior strategia è cercare di averli sempre di fronte. Dopo averli spazzati via, girate a destra attraverso la grande porta della sala controlli. Un'erba verde è subito alla vostra sinistra e una scatola di proiettili è sulla destra. Girate attorno al macchinario al centro e raccogliete la mappa della stazione di polizia B1. Poi camminate fino al pannello di controllo della riserva d'energia, e sistemate gli interruttori nelle seguenti posizioni: SU, GIU', SU, GIU', SU. Questo darà energia al macchinario di lettura delle schede magnetiche fuori dall'armeria. Andatevene uscendo dalla porta di metallo dall'aspetto sporco, vi troverete sul sentiero esterno. Sul pavimento, a pochi passi dalla porta, troverete un'erba rossa. Sarete assaliti da due cani; uno vi assalirà da dietro e uno da davanti. La cosa migliore da fare è correre velocemente fino alla botola che si trova sul fondo e scendere. Quando risalirete in questa locazione i due cani saranno ambedue di fronte a voi e sarà molto più facile farli fuori. La botola porta al passaggio in costruzione. Entrate nella porta a sinistra e salvate il gioco. Fate marcia indietro e dirigetevi verso il tunnel principale della stazione di polizia B1.

Ritorno alla Stazione di Polizia B1

E' ora di entrare nel garage all'estremità opposta del tunnel principale. Entrando nella stanza per la prima volta, incontrerete Ada Wong. Dopo il breve filmato, aiutatela a levare il veicolo S.W.A.T. dalla strada. Ora potrete accedere al corridoio che porta al Blocco Celle. Alla fine di questa sala, proprio davanti al cancello di metallo, c'è un tavolo con sopra un rullino di foto. Varcate il cancello e sarete nella zona delle celle. Andate a parlare con Ben nell'ultima cella. Fuori troverete uno scaffale con una maniglia. Prendetela e passate l'altra porta situata nel corridoio di ingresso al Blocco Celle. Questa conduce al canile. Quando prenderete l'erba rossa in fondo alla sala, i due cani legati si libereranno e vi attaccheranno. Per evitare di trovarvi in una situazione pericolosa, sparate al secondo cane nella sua gabbia prima di prendere l'erba. Infine usate la maniglia per aprire la botola che vi darà accesso alle fognature.

Dispositivo di Fognatura

Dopo esservi calati nel condotto, correte velocemente per sfuggire ai due ragni giganti. Se volete potete sparargli, ma cercate di risparmiare munizioni. Salite le scale fino alla fine del tunnel, ed entrate nella Stanza Magazzino L, a sinistra del corridoio. Qui troverete

un'erba blu, una scatola per oggetti, un nastro d'inchiostro, e una macchina da scrivere. E' il momento di salvare. Andate verso la grande porta di metallo a sinistra del magazzino. Usciti da questa stanza e vi imbatterete di nuovo in Ada. La solleverete fino a un condotto di ventilazione e lei striscerà fino al pozzo nero. E' ora di prendere il controllo di Ada. Nel momento in cui atterrerete nel pozzo nero vedrete Sherry correre via e perdere accidentalmente la collana che contiene una fiala di G-Virus. Uscite dal pozzo Nero verso la Passerella. Qui ci sono quattro zombi, ma dovreste riuscire a evitarli se state attenti. Prendete la porta a sinistra e vi ritroverete nella Stanza delle Casse. Prima di tutto usate la pistola per sbarazzarvi di tutti gli zombi che incontrerete. Scendete le scale fino alla piscina vuota, dove troverete tre casse di legno. Spingete la cassa di sinistra contro il muro. Adesso salite sulle due casse a destra e spingete quella centrale accanto a quella che avete accostato al muro. Salite sull'ultima cassa e spingetela verso il muro. Tutte e tre le casse dovrebbero essere sulla stessa linea retta. Salite le scale e attivate il pannello di controllo delle fogne, che riempirà d'acqua la piscina. Le casse si innalzeranno permettendovi di raggiungere la parte della stanza dove si trova la chiave di fiori. Prima di tornare indietro ricordatevi di prendere la mappa che è appesa alla parete vicino alla porta.

Tornate indietro alla passerella e correte dritti verso la porta aperta. Salite sull'ascensore e scendete giù verso il vicolo cieco. Prendete la confezione di cartucce per fucile sul pavimento e tornate all'ascensore che vi riporterà al pozzo nero. Dopo la conclusione della sequenza filmata, tornerete a controllare Leon. L'area bloccata nel corridoio degli elicotteri sarà ora accessibile grazie all'aiuto di Claire. Tornate al tunnel principale della stazione di polizia B1. Ma prima di andarvene non scordate di prendere le munizioni per fucile e la chiave di fiori che vi darà Ada.



Ritorno alla Stazione di Polizia B1

Nel garage vi aspettano due cani, quindi state attenti quando lo attraversate. Ci sono anche due zombi nel tunnel principale. Dopo esservi occupati di loro, usate la chiave di fiori per entrare nella sala autopsie. In un armadietto in fondo a sinistra c'è una scheda d'accesso rossa. Attenti, perché quando entrate nella stanza ci sono due Licker che scenderanno e vi attaccheranno! Meglio tenere pronto il fucile perché non c'è modo di sfuggirgli. Ora che avete la scheda rossa (e magari siete sopravvissuti), dirigetevi verso l'Armeria. Aprite la porta usando la scheda al lato di essa. Appena entrati in questa stanza, sulla sinistra troverete dei proiettili per la Magnum. Nella stanza posteriore c'è una scatola di proiettili per pistola. Nell'armadietto in fondo troverete il mitra e uno zaino. Dirigetevi verso le scale per poi raggiungere la seconda stanza dei circuiti. Ora dovrete usare la chiave di fiori per aprire la porta alla fine della scale. Nei dormitori troverete alcuni oggetti. Potrete prendere delle cartucce per la Magnum e il diario del guardiano. Una confezione di cartucce per fucile è nascosta negli armadietti in fondo alla stanza. Uscite e fatevi strada fino al corridoio marrone, dove si trova la sala degli interrogatori. Aprite la porta verde alla fine del corridoio con la chiave di fiori ed entrate nella sala stampa. Camminate verso la fornace sul retro e usate l'accendino per accenderla. Accendete le tre statue sulla parete nel seguente ordine: 12, 13, 11. Se avrete fatto tutto

correttamente dalla parete cadrà un ingranaggio dorato. Attenzione, quando cercherete di raccoglierlo dalla parete balzerà fuori Tyrant, che vi attaccherà. State pronti a sparargli contro quattro colpi di fucile. Se cercate di fuggire, lui vi inseguirà sfondando il muro. Anche se lo atterrate in questa stanza, lui sfonderà comunque la parete e vi attaccherà nel corridoio marrone. Tenete sempre pronto il fucile perché è l'arma migliore per sbarazzarsi di lui. Una volta morto, ispezionate il corpo di Tyrant per trovare una scatola di proiettili. Se lo abbatterete due volte, la seconda troverete una confezione di munizioni per fucile. Ora siete fuori del corridoio degli elicotteri, al secondo piano. Ricordate la stanza che prima era bloccata dalle rovine dell'elicottero? Beh, Claire le ha spazzate via così avrete accesso all'ufficio del Capo Iron. All'interno troverete il diario. Uscendo dalla seconda porta della stanza vi troverete in un lungo corridoio: seguitelo fino alla fine ed entrerete nella sala delle esposizioni.



Nell'area posteriore di questa sala potrete trovare la manovella. E' nella cesta a sinistra del caminetto. Dopo aver preso questi oggetti dovrete andare nella sala degli ingranaggi al terzo piano della stazione di polizia. Appena entrerete nel corridoio fuori dell'ufficio di Iron, Tyrant apparirà un'altra volta. Mettetelo a dormire e sarete ricompensati con alcuni proiettili per la Magnum. Andate alla biblioteca del secondo piano passando per la sala principale. Attenzione a non farvi prendere di sorpresa dal Licker. Salite la scala della biblioteca ed entrate nella stanza in cima. Proseguite per il corridoio principale ed entrate nella sala ingranaggi. All'interno usate la manovella nel foro quadrato sul muro. Si abbasserà una scala di legno che vi permetterà di raggiungere l'attico. Inserite l'ingranaggio dorato nel meccanismo per aprire la porta alla vostra destra. Dentro troverete la spina a forma di cavallo e un vecchio canale di scolo pieno di polvere.

Infilatevi dentro il canale e vi ritroverete al corridoio di ingresso per il Blocco Celle. Qui inizia un filmato riguardante Ben. Finito l'intermezzo procedete nel Blocco Celle e prendete il documento. Tornate al canile e uscite nel condotto. Ricordate la stanza a forma di "H", quella nella quale siete entrati e usciti solo per incontrare Ada? Dirigetevi verso quella stanza assicurandovi di aver salvato il gioco, perché al vostro arrivo dovrete lottare contro una forma mutata di William Birkin. Quando entrerete in questa stanza, William Birkin apparirà e vi attaccherà col suo tubo. La cosa migliore da fare è correre verso l'angolo sinistro, perché le tubature in alto vi offriranno riparo da molti dei suoi attacchi. Continuate a colpirlo con il fucile finché non crollerà al suolo. Dopo la lotta, andate verso il pannello di controllo dall'altro lato della stanza e inserite le spine a forma di pezzi degli scacchi. Questo farà aprire la porta che conduce alla Fognatura. Ada si calerà dal soffitto e vi accompagnerà. Passate attraverso la grande porta di metallo per raggiungere la sala di controllo 2. Troverete il fax del gestore delle fogne su un tavolo grande. Potrete prendere uno spray medico nell'armadietto a sinistra dell'ascensore. Vicino alla macchina da scrivere troverete anche un nastro d'inchiostro. Una volta preso tutto ciò che la stanza ha da offri-

re spingete l'armadietto sulla parete sinistra. Questo si muoverà e rivelerà una porta nascosta. Apritela e scendete nel condotto verso il magazzino segreto.

Magazzino Segreto

Poiché questa stanza è quasi completamente al buio, la prima cosa che dovrete fare è illuminarla. Andate a destra finché non vedrete la prima lanterna. Usate il vostro accendino per accenderla e a questo punto dovreste riuscire a vedere un interessante oggetto sullo scaffale a sinistra. Prendetelo e seguite lo scaffale fino all'altro lato della stanza. Troverete un'altra lanterna da accendere. A destra della luce c'è una confezione di cartucce per fucile. E' tutto per questa stanza, così tornate nel condotto e scendete con l'ascensore fino al corridoio. Partirà un'animazione su Annette Birkin, dopo di che prenderete nuovamente il controllo di Ada. Seguite Annette nel Passaggio verso la ventola gigante. State pronti a sfuggire ai due ragni giganti. Sono molto veloci e possono sputarvi contro del veleno. Andate a sinistra nel condotto e arrampicatevi nel tunnel della ventola infestato dagli insetti. Dovrete correre più veloce che potete perché altrimenti gli insetti si riuniranno in sciame e vi attaccheranno. Dall'altra parte c'è la stanza del ponte. Andate avanti e inizierà un altro spezzone riguardante Annette. Proseguite e arrampicatevi nel condotto che porta alla stanza della spazzatura. Riprenderete il controllo di Leon. Passate attraverso il corridoio degli ascensori e dirigetevi verso il passaggio della ventola gigante. Andate a sinistra, seguite il condotto fino all'altra estremità.

Nota: non riuscirete a entrare nel tunnel della ventola infestato dagli insetti perché il ventilatore gira troppo rapidamente. Prendete la terza chiave piccola e la medaglia del lupo, poi fate del vostro meglio per uccidere quei ragni. Ricordate l'altro ascensore nel corridoio degli ascensori? Beh, quella era la strada che prendeva Claire quando giocavate col suo personaggio. Andate avanti e salite con l'ascensore verso l'altra stanza di controllo. Troverete subito una scatola di proiettili sul tavolo, vicino alla macchina da scrivere c'è un nastro d'inchiostro. Una volta preso tutto quello che c'è nella stanza, usate la chiave piccola per entrare nella stanza magazzino. Quaggiù potrete prendere un po' di cartucce per la Magnum e una confezione di munizioni per fucile che vi saranno utili per far fuori un po' di zombi. Noterete che c'è un'altra porta in questa stanza, ma non serve a nulla. Arrampicatevi nel condotto e scendete con l'ascensore fino al corridoio. Continuate fino a raggiungere di nuovo il passaggio verso la ventola gigante. Questa volta, però andate a destra e poi a sinistra attraverso la porta metallica. Vi ritroverete alla cascata, in compagnia di altri due ragni giganti. Usate la Magnum o evitateli salendo velocemente verso la prossima stanza. Se siete stati avvelenati, usate le erbe blu che trovate. Sono illimitate, quindi non abbiate paura di sprecarle. Camminate verso il pannello con i dati sulla pressione dell'olio e usate la manopola della valvola per abbassare il ponte. Attraversatelo e prendete due piante verdi. Vicino alla macchina da scrivere troverete anche una confezione di munizioni per fucile e un nastro d'inchiostro. Usate la manopola per la valvola sull'altro pannello per alzare il ponte al livello più alto. Ora raggiungete il tunnel dell'alligatore. Quando il rettilone balzerà fuori dall'acqua, tornate alla porta da dove siete entrati e trovate il pannello di controllo sul lato sinistro del tunnel. Attivatelo e una tanica di gas cadrà a terra. Arretrate di qualche passo e aspettate l'alligatore. Quando il rettile raggiunge la tanica, l'azzannerà. Ora sparate due colpi al cilindro e causate un'esplosione che spazzerà via la testa dell'alligatore. Dopo averlo fatto fuori, correte alla fine del tunnel e attivate la serratura elettrica sulla parete che aprirà la porta. Entrate nella stanza della spazzatu-

ra e prendete il nastro d'inchiostro nascosto sul lato destro della stanza. Guardate l'animazione, poi seguite la passerella metallica fino alla stanzetta col cadavere. Prendete la medaglia dell'aquila e il diario di gestione delle fognature, poi uscite verso la sala della cascata. Dovrete usare la manopola per la valvola per rallentare la ventola gigante. Introducetevi lungo l'albero del ventilatore e dirigetevi alla stanza della cascata. Nella parte destra della stanza, vicino alla cascata, c'è una macchina per il controllo delle autorizzazioni. Inserite sia il medaglione del lupo che quello dell'aquila e la cascata si fermerà. L'acqua si essiccherà completamente in tutta la fognatura. Adesso avrete accesso alla passerella di legno. Qui non c'è nulla di interessante, così continuate verso la stanza della funivia. Avvicinatevi al vagone e attivate il pannello dell'energia. Questo farà arretrare la cabina e vi permetterà di accedere alle porte sul lato sinistro. Appena la funivia vi avrà portato nell'area successiva, il solito Tyrant vi attaccherà sfondando il soffitto. Evitate i suoi artigli, e continuate a sparare finché non se ne va. Dirigetevi verso la fabbrica abbandonata.

Fabbrica Abbandonata B1

Quando scenderete dalla cabina, dovrete usare l'accendino per accendere la pistola lanciarazzi che trovate alla vostra sinistra. La fiammata illuminerà la stanza rivelando la chiave dell'armeria. Prendetela e uscite nel corridoio a forma di Y. Qui ci sono quattro zombi, così siate pazienti e camminate lentamente lungo gli angoli della stanza. Andate fino alla fine del braccio di sinistra e troverete le parti per il fucile (da combinare con il fucile per ottenerne una versione modificata). Il braccio destro contiene una porta che conduce alla seconda stanza del corridoio a forma di Y. Qui ci sono altri quattro zombi. Alla fine del braccio destro potrete prendere un'erba verde e una blu. Alla fine del braccio sinistro troverete un condotto che porta allo spogliatoio della fabbrica. Questa stanza si trova al primo piano della Fabbrica Abbandonata.

Fabbrica Abbandonata 1F

Nell'angolo posteriore sinistro di questo spogliatoio potrete trovare una confezione di cartucce per fucile e dei proiettili per la Magnum. Uno spray medico è nel cassettone a sinistra della porta, troverete anche un nastro d'inchiostro vicino alla macchina da scrivere. Andate avanti, salvate il gioco e quindi uscite dalla stanza. Vicino ai barili caduti troverete una scatola di proiettili. A sinistra della porta c'è una mappa della fabbrica. Prendetela e saltate sull'ascensore per raggiungere il livello inferiore. Camminate sulla passerella metallica ed entrate nella Sala Motori. In fondo a questa stanza troverete la chiave del pannello. Se accendete il monitor sulla sinistra della chiave, vedrete Tyrant che cerca d'entrare nella stanza! Anche se fate finta di nulla Tyrant vi attaccherà comunque e voi vi sarete persi una simpatica sequenza filmata. Come sempre, per terminare questo round ci vuole qualche colpo di fucile. Se cercate sul suo corpo troverete una confezione di munizioni per fucile. Ora dirigetevi nello spogliatoio della fabbrica e usate la chiave appena presa sul pannello che troverete qui. Questo attiverà il trasporto. Attivate il pannello di controllo del trasporto e questo inizierà a scendere verso il laboratorio B4. A questo punto sentirete degli strani suoni provenire da fuori, andate avanti e uscite dalla porta. Come girerete attorno al trasporto, farà la sua apparizione la forma mutata di William Birkin, che vi attaccherà. Le migliori armi da usare contro di lui sono il fucile modificato e la Magnum. Assicuratevi di rimanere a distanza di sicurezza perché i suoi artigli fanno veramente male. Appena lo avrete sconfitto, ritornate nel trasporto e guardatevi un altro spezzone filmato. Il trasporto si fermerà per problemi di surriscaldamento. Andate di fronte al trasporto e arrampicatevi sul bordo. Entrate nel condotto di ventilazione che vedrete di fronte a voi e

arriverete a un altro passaggio. Naturalmente, per uno scherzo del destino, il trasporto si rimetterà in moto e porterà Ada nel livello inferiore del laboratorio. Andate a sinistra e entrate nella sala delle pompe. Ci troverete una scatola per oggetti, un'erba verde, un ascensore e una cassa dallo strano aspetto. Con l'ascensore scendete verso l'area inferiore della stanza. Qui troverete il rapporto P-Epsilon, una confezione di munizioni per fucile, un nastro d'inchiostro e una macchina da scrivere oltre a un altro ascensore. Quando uscite dall'ascensore entrate nella stanza degli interruttori e troverete due Licker ad aspettarvi. Uccideteli e andate dall'altro capo della stanza. Dovrete attivare l'interruttore di accensione dell'ascensore. Una volta fatto, ritornate alla sala delle pompe e fatevi strada verso il passaggio dove siete atterrati inizialmente.
Questa volta andate a sinistra e usate l'ascensore grande per raggiungere la sala di trasporto. Questo è il posto dove arrivavate nel gioco A. Attenzione: qui ci sono cinque zombi senza pelle!

Laboratorio B4

Dirigetevi nel corridoio all'estrema sinistra. Vi troverete nella stanza di comunicazione centrale che ospita i principali sistemi di interruzione di tutto l'edificio. Prendete il passaggio con le luci rosse e seguitelo fino al corridoio. Dovete entrare nella porta alla fine di questa zona. Vi ritroverete nella stanza dei tentacoli. Prendete il lanciafiamme dall'armadietto metallico e usatelo sui tentacoli. Nell'armadietto a destra della porta ci sono delle cartucce per fucile, mentre a destra del monitor troverete un documento. Usate il computer per attivare il sistema anti-B.O.W. Sulla sinistra del letto troverete una scheda per accedere al laboratorio e il file di registrazione utente. Un po' di erbe blu crescono ai lati dei letti. Le potrete usare tutte le volte che ne avrete bisogno, ma non potrete portarle con voi.

Arrampicatevi nel condotto di ventilazione da dove uscivano i tentacoli. Quando saltate giù dal condotto di ventilazione sarete assaliti da due Licker. Crivellateli con i colpi della vostra Magnum. Nel cassettone metallico sul retro della stanza ci sono due confezioni di munizioni per fucile. Prendete il nastro d'inchiostro mentre andate verso la porta. Poi tornate nel passaggio con le luci rosse e questa volta prendete quello segnato dalle luci blu. Questo conduce a un altro corridoio. Entrate e dirigetevi verso la cella frigorifera. All'interno troverete un porta-fusibili sul piccolo ripiano nell'angolo in fondo alla stanza. Usatelo nel terminale centrale del computer e si tramuterà nel fusibile principale. Non dimenticate di prendere lo spray medico nascosto sugli scaffali di fronte ai terminali. Ora ritornate alla stanza di comunicazione centrale per usare il fusibile principale. Questo ridarà energia a molte delle porte automatiche nell'edificio. Prendete di nuovo il passaggio con le luci rosse ed entrate nel corridoio, lì troverete un interruttore che aprirà la porta automatica dietro cui troverete due creature vegetali che potrete facilmente far fuori con il lanciafiamme. Continuate e passate la porta che conduce nella stanza con la scala. Uccidete l'unica creatura pianta e prendetevi cura degli altri due esseri vegetali. Tornate al condotto che scende al labo-



ratorio B5 e imboccatelo. Troverete due erbe verdi a vostra disposizione.

Laboratorio B5
Sala con Porta di Evacuazione

Appena entrati in questa stanza vi troverete faccia a faccia con tre Licker. Uno verrà giù dal soffitto, quindi in guardia. Aspettate di averli tutti di fronte e sparategli con il fucile. Nella parte più ampia della stanza troverete tre erbe verdi. Prendetele e andate nel centro di controllo. All'estremità sinistra del pannello troverete la mappa del laboratorio e una cassa per oggetti. Dirigetevi nella zona adiacente la stanza della falena gigante e passate per le grandi porte metalliche che conducono al laboratorio P-4.

Laboratorio P-4

E' una stanza molto grande divisa in tre sezioni, le porte divisorie si aprono per mezzo di sensori grazie ai quali i cinque zombi possono spostarsi liberamente. Fate attenzione: non sarete mai al sicuro! Nella prima sezione della stanza c'è l'armeria che potrete aprire con l'omonima chiave. All'interno troverete delle parti per la Magnum. Cercate la chiave della sala energetica nella sezione più grande di questa stanza (fa bella mostra di sé sul tavolo bianco). Dirigetevi verso la stanza della falena gigante Per entrare dovrete usare la carta d'accesso ai laboratori sul pannello di sicurezza fuori dall'entrata. State pronti con il vostro lanciafiamme per carbonizzare la mega-falena. Spazzate via i putridi resti dal computer vicino e digitate GUEST. Il computer registrerà l'immagine della vostra impronta digitale. Dirigetevi fuori e prendete il condotto che sale verso il livello del laboratorio B4. Mentre passate accanto al bancone con i monitor della Sala di Controllo, Annette farà un'altra apparizione e poi correrà via a cercare Sherry. Andate verso la stanza con la porta di evacuazione e non fatevi sorprendere dal Licker che si cala dal soffitto. Tornate nel passaggio con le luci blu e da lì entrate nel corridoio. Ora potrete aprire la porta scorrevole. Questa rivelerà un'altra porta con vicino un sistema speciale per la verifica delle impronte digitali. Se avete già attivato questo pannello di controllo nei panni di Claire, allora fatelo ancora con Leon. La porta ora si aprirà perché ha due controlli separati per le impronte digitali. Dentro troverete un mitra o dei proiettili. Usate la carta d'accesso ai laboratori per entrare nella porta sulla sinistra di quella scorrevole. Uccidete velocemente le due creature vegetali e accendete l'interruttore per la luce situato sul lato sinistro della stanza, vicino alla tanica di benzina. Nella parte posteriore della stanza ci sono dei proiettili per la Magnum. E' ora di tornare alla sala delle pompe. Tornate al passaggio per B1 e usate l'ascensore per scendere. Mentre camminate attraverso il passaggio vedrete prima Annette e poi il solito Tyrant. Stendetelo con un paio di colpi di fucile, poi esaminate il suo corpo per trovare dei proiettili per la Magnum. Una volta rientrati nella sala delle pompe, dovrete risolvere un veloce enigma. Vedete quella cassa con uno strano sistema di chiusura? Spingetela sul piccolo ascensore e scendete nell'area sottostante. Continuate a spostare la cassa lungo lo stretto percorso fino ad appoggiarla alla parete posteriore. Non temete, non c'è modo di sbagliarsi. Ora salite sopra la cassa, raggiungerete un'area cui non potevate arrivare in precedenza. Per entrare usate la chiave della sala energetica su questa porta. Appena entrati, un filmato vi mostrerà Ada con Tyrant. Alla fine Tyrant cadrà in un pozzo di lava situato nella parte più bassa del Laboratorio. Il sistema di auto-distruzione dell'edificio si è attivato, così dovrete correre subito al grande ascensore. Non dimenticate di raccogliere sul pavimento la chiave principale. Riprendete l'ascensore per tornare nella sala di trasporto. Da lì andate nell'ufficio della sicurezza. Partirà un filmato con voi che accompagnate Sherry all'ascensore. Finita la sequenza filmata usate la chiave

principale sugli altri pannelli di controllo. Questo farà seguire all'ascensore un percorso diverso, portandolo giù alla stanza del treno.

Stanza del Treno

Vi troverete automaticamente nel treno (carrozza 1); andate sulla sinistra ed entrate nella carrozza 2. In fondo troverete una macchina da scrivere, una scatola per oggetti, un nastro d'inchiostro e la chiave della piattaforma. Usate un nastro d'inchiostro per salvare il gioco. Uscite attraverso la porta laterale situata nella carrozza 1. Così tornerete nella stanza di uscita del treno. Usate la chiave della piattaforma sulla porta di metallo alla vostra sinistra ed entrate nella stanza di collegamento. C'è un'altra scatola per oggetti, se ne avete bisogno. Usate il ponte per raggiungere l'altro lato della stanza e attivate il pannello di controllo. Ora dovreste trovare il connettore positivo e il connettore negativo. Prendeteli entrambi e imboccate l'altra porta. In questa stanza vedrete un generatore, ma mancano i connettori necessari a farlo funzionare. Usate quelli che avete appena trovato sul pannello di controllo per ridare energia al treno. Sfortunatamente questo farà apparire nuovamente Tyrant. Dovrete combatterlo per l'ultima volta. E' molto veloce e non c'è modo di evitarlo. Assicuratevi di avere molta energia! La strategia migliore è quella di colpirlo un paio di volte col fucile e poi allontanarsi in fretta. Una donna misteriosa sbucherà dall'ombra e vi getterà un lanciarazzi. Prendetelo in fretta e sparate a Tyrant. Basta un colpo, ma avete solo due razzi per riuscire a centrarlo. Dopo averlo distrutto, tornate alla stanza del treno. Attivate il pannello di controllo sulla parte frontale della piattaforma. Questo aprirà i cancelli che bloccavano la strada. Ora risalite sul treno e andate nella stanza di controllo del motore. Date energia al treno muovendo la grande manopola al centro della console principale. Dopo una sequenza animata riprenderete il controllo di Leon. Tornate ancora nella carrozza 2 e camminate in avanti finché non appare l'ultimo nemico. Questa mostruosità può causarvi seri danni. Colpitelo velocemente con tutte le armi che avete. La magnum o il fucile modificato sono i più efficaci. In fondo non è così difficile da battere. Appena fatta fuori quest'orrenda creatura, tornate sulla carrozza 1 del treno per vedere la sequenza finale del gioco. E' tutto, gente! Avete appena finito la missione B di Leon!



Guida ai Mostri

Raccoon City è infestata da ogni varietà di mostri. La maggior parte dei quali può essere evitata, ma è inutile dire che prima o poi qualcuno lo dovrete affrontare. Ecco la guida a tutte le creature, più un paio di consigli su come eliminarle.

Zombi

Attacchi: Morso, Vomito Acido

Come ucciderli:

Coltello:	30-35 coltellate
Pistola:	5-8 colpi
Fucile:	1-2 colpi
Fucile Modificato:	1 colpo
Lanciagranate:	1 colpo
Balestra:	1-3 dardi
Magnum:	1 colpo
Magnum Modificata:	1 colpo
Taser:	10%
Mitra:	5%
Lanciafiamme:	10%

Ci sono otto diversi tipi di zombi in *RE2*, che vanno da maschi, femmine, nudi e vestiti. Sono relativamente

facili da colpire a meno che non siano in gruppi numerosi. Nella maggior parte dei casi possono essere evitati.

Cani

Attacchi: Mordono saltando
Come ucciderli:

Coltello:	8 coltellate
Pistola:	6 colpi
Fucile:	2 colpi
Fucile Modificato:	N/A
Lancia Granate:	1 colpo
Balestra:	1-3 dardi
Magnum:	1 colpo
Magnum Modificata:	N/A
Taser:	N/A
Mitra:	5%
Lanciafiamme:	N/A



Incontrerete i cani nella centrale di polizia. Non vi attaccheranno a meno che non cominciate a correre quindi camminate con calma, allontanatevi e fateli fuori da un posto sicuro.

Ragni

Attacchi: Morso, Sputo Acido
Come ucciderli:

Coltello:	8 coltellate
Pistola:	6-8 colpi
Fucile:	4 colpi
Fucile Modificato:	N/A
Lancia Granate:	2-3 colpi
Balestra:	2 dardi
Magnum:	1-2 colpi
Magnum Modificata:	N/A
Taser:	N/A
Mitra:	5%
Lanciafiamme:	N/A

Questi esseri spaventosi strisciano nelle cantine e nelle fogne. Anche se non sono una grossa minaccia, se vi colpiscono con uno sputo dovrete trovare l'Erba Blu. Inoltre si muovono sui muri e quindi possono essere difficili da colpire.

Piante

Attacchi: Frustata, Sputo Acido
Come ucciderle:

Coltello:	30 coltellate
Pistola:	21 colpi
Fucile:	4 colpi
Fucile Modificato:	4 colpi
Lancia Granate:	2-6 colpi
Balestra:	6 dardi
Magnum:	4 colpi
Magnum Modificata:	2 colpi
Taser:	15%
Mitra:	20%
Lanciafiamme:	8%

Non ne incontrerete molte, ma possono essere piuttosto pericolose. Tenetevi a debita distanza per evitare gli sputi e usate le granate al Napalm o un Lanciafiamme per sbarazzarvene più rapidamente. Quando crollano attenti alle frustate dei loro rami.

Tyrant – 103

Attacchi: Pugni
Come ucciderlo:

Coltello:	30-35 coltellate
Pistola:	20-25 colpi
Fucile:	7-9 colpi
Fucile Modificato:	4 colpi
Lancia Granate:	4-9 colpi
Balestra:	7-9 dardi
Magnum:	4-5 colpi
Magnum Modificata:	N/A
Taser:	25%
Mitra:	15-20%
Lanciafiamme:	N/A

Lo incontrerete solo nel secondo scenario e sbucherà fuori nei momenti cruciali. Ritiratevi e sparategli addosso tutto quello che avete finché non cade a terra. Perquisitelo per trovare delle Munizioni.

Falena Gigante

Attacchi: Nebbia, Morsi
Come ucciderla:

Coltello:	30 coltellate
Pistola:	24 colpi
Fucile:	10 colpi
Fucile Modificato:	6 colpi
Lancia Granate:	4-10 colpi
Balestra:	7 dardi
Magnum:	4 colpi
Magnum Modificata:	3 colpi
Taser:	30%
Mitra:	10%
Lanciafiamme:	35%

Ne incontrerete solo una. E' piuttosto forte e ci vuole un po' a farla fuori. Colpite duro quando si posa sul muro, poi ritiratevi e finitela.

Coccodrillo Gigante

Attacchi: Morso
Come ucciderlo:

Coltello:	Ma smettila!
Pistola:	30 colpi
Fucile:	9 colpi
Fucile Modificato:	7 colpi
Lancia Granate:	8-10 colpi
Balestra:	11 dardi
Magnum:	8 colpi
Magnum Modificata:	N/A
Taser:	N/A
Mitra:	20%
Lanciafiamme:	N/A

Questo è uno dei nemici più grossi. Ci sono due modi per ucciderlo, o gli sparate addosso tutto quello che avete o potete usare il metodo del colpo-unico descritto nella guida.

Licker

Attacchi: Salto, Lingua
Come ucciderli:

Coltello:	14 coltellate
Pistola:	8-12 colpi
Fucile:	3-4 colpi
Fucile Modificato:	3 colpi
Lancia Granate:	2-3 colpi
Balestra:	2 dardi
Magnum:	1-3 colpi
Magnum Modificata:	2 colpi
Taser:	15%
Mitra:	5%
Lanciafiamme:	6-8%

Li incontrerete per la prima volta alla stazione di polizia. Sono molto rapidi e saltano ovunque, per questo sono dei bersagli difficili. La tattica migliore è quella di riconoscere il loro rumore caratteristico per poi spararagli da lontano.

Corvi

Attacchi: Colpi di becco
Come ucciderli:

Coltello:	1 coltellata
Pistola:	1 colpo
Fucile:	1 colpo
Fucile Modificato:	N/A
Lancia Granate:	1 colpo
Balestra:	7 dardi
Magnum:	4-5 colpi
Magnum Modificata:	N/A
Taser:	N/A
Mitra:	5%
Lanciafiamme:	N/A

Li incontrerete solo in una sezione della Centrale di Polizia. Non sono un granché come minaccia, ma è divertente farli fuori. Specialmente inchiodandoli al muro con la balestra!

Creature Minori

Ci sono altre creature meno importanti da fare fuori in RE2. Per esempio Larve, Scarafaggi e altri insetti che possono essere spiaccicati con il minimo uso di armi da fuoco.

Nuovi Segreti e Chiarimenti sui Misteri di RE 2

Come molti di voi sapranno, questo gioco nasconde numerose sorprese che vi terranno inchiodati al joypad per parecchie ore. Ecco come fare per scoprire tutti i segreti del vostro titolo horror preferito.

Ritrovare la Chiave Speciale

Dopo aver giocato e rigiocato, certamente vi chiederete cosa nasconda l'armadietto nella camera oscura. Bene, ecco come trovare la chiave segreta necessaria alla conquista del suo prezioso contenuto.

Cominciate il gioco in modalità "Normale" (contrariamente a quanto comunemente si crede, non serve terminare il gioco per sfruttare il seguente trucco!) e arrivate alla centrale di polizia senza raccogliere oggetti (vi siete mai chiesti perché ci siano due balestre e due fucili nel gioco? Perché per attivare questo trucco non dovrete prendere nulla nel negozio di armi). Tutto ciò è molto più difficile di quel che sembra, perché dovrete evitare la maggior parte degli zombi per conservare colpi. Raggiunto il cortile della polizia, noterete che non ci sono zombi nel parco, però, se scendete le scale ne incontrerete uno nuovo – Brad Vicars!

Brad era il tipo che salvò Chris e Claire alla fine del primo gioco e ora è stato infettato e trasformato in un super-zombi che dovrà essere tempestato di proiettili prima di morire. Per ora non affrontatelo e procedete verso la stazione di polizia dove potete prendere il fucile e le munizioni. Tornate da Brad e fatelo a pezzi. Una buona tattica è quella di spararagli mentre si avvicina, poi allontanarsi per permettergli di cadere ai vostri piedi. Ora spiaccicategli la testa e risparmiate cartucce. Comunque l'abbiate ucciso, perquisitelo e troverete la Chiave Speciale!

Costumi Speciali

Trovata la Chiave Speciale, portatela all'armadietto nella camera oscura, ecco cosa troverete all'interno:

Leon

Quando Leon aprirà l'armadietto potrà scegliere tra due nuovi costumi.

Costume 1: Il primo costume tramuterà Leon in una specie di teppista con giacca di pelle, jeans e guanti con le dita mozzate. Se indosserete questo, Leon userà la pistola con una mano sola come un gangster!

Costume 2: Il secondo costume è un po' più comodo e comprende un paio di pantaloni dell'esercito, giacca blu e cappellino da baseball. Anche questa tenuta cambierà il suo modo di usare la pistola.

Claire

Claire avrà un solo costume a disposizione, ma troverà nell'armadietto una nuova arma. Guardate che roba!

Costume: Il costume trasformerà Claire in una cowgirl completa di stivali, giacca di jeans e bandana. Una vera bomba sexy!

Arma: La sua arma ora sarà un Colt S.A.A. rapida e insidiosa.

Spaccare Lo Schermo della TV

Questo trucchetto si ottiene voltandosi e sparando verso lo schermo con il fucile in certi luoghi. Uno di

questi è il sentiero esterno che conduce fuori dalla parte inferiore della stazione di polizia.

Il Sistema di Punteggio

Completando *RE2* in qualunque dei due scenari, vi sarà assegnato un punteggio alfabetico all'americana. I voti vanno da "A" a "E". Le cose che influiscono sul punteggio sono la velocità con cui riuscite a completare il tutto, quante volte salvate e quali armi avete usato. Per avere una "A" dovete completare il gioco in meno di due ore e mezza, salvando meno di cinque volte ed evitando di usare gli spray medici. Tutto ciò senza utilizzare nessuna arma con colpi infiniti (mitra, lanciamissili, e mitragliatrice pesante).

Le Foto Segrete di Rebecca Chambers

Strano ma vero: c'è un rullino di foto nell'ufficio S.T.A.R.S. Se lo portate a sviluppare vedrete delle foto di Rebecca Chambers in abbigliamento sportivo. Per procurarvi questa pellicola dovrete cercare per 50 volte nella scrivania in fondo alla stanza (quella con dietro il poster della S.T.A.R.S.).

Ecco come sbloccare i due famigerati personaggi segreti di RE 2.

Hunk

Hunk è uno degli uomini della squadra speciale che sono stati inviati a rubare il Virus G. Per poterlo utilizzare dovrete completare il 2° scenario di Leon, o il 2° di Claire salvando meno di 12 volte e finendo in meno di due ore e mezza. Sarete così in grado di salvare i dati del "4° sopravvissuto" e giocare nei suoi panni.

Tofu

Per avere Tofu dovrete completare o il 1° e il 2° scenario di Leon o quelli di Claire in meno di tre ore, poi giocare nuovamente e completare, sempre in meno di tre ore, anche gli scenari dell'altro personaggio. Portate a termine in meno di tre ore entrambi gli scenari di uno dei personaggi. In ogni missione non potrete salvare più di 11 volte.



Armi Speciali

Se riuscirete a completare il gioco con voti alti, nella partita seguente vi sarà data un'arma speciale con munizioni infinite. La troverete nella prima cesta che aprirete. Ecco quello che potrete ottenere. Attenzione, queste armi possono essere sbloccate solo se giocate a difficoltà "Normale".

Lanciamissili: completate il primo scenario di uno qualunque dei due personaggi in meno di due ore e mezza con un voto di "A" o "B".

Mitragliatrice Pesante: completate il secondo scenario di uno qualunque dei due personaggi in meno di due ore e mezza con un voto di "A" o "B".

Mitra: completate il secondo scenario di uno qualunque dei due personaggi in meno di tre ore con un voto di "A" o "B".

Nei Panni di Hunk e Tofu

Siete riusciti a sbloccare i due personaggi segreti? Bravi, ma ora la vera sfida è portare a termine le loro missioni. In bocca al lupo, perché solo i migliori tra voi riusciranno nell'impresa!

Hunk

Missione: Recuperare il Virus G per l'Umbrella.

Come: Portare il Virus G dallo scantinato al tetto della stazione di polizia.

Punto di Forza: Le sue numerose armi.

Armi: Pistola HEtK VP70 (168 Colpi), Fucile

Remington M1100-P (20 Cartucce), Magnum Desert Eagle 50A.E. (16 Proiettili).
Hunk è uno dei membri dello S.W.A.T. team inviati da Umbrella per recuperare con la forza il Virus G da Birkin. Sebbene il resto della sua squadra sia stato sterminato da Birkin, lui in qualche modo è riuscito a sfuggire e ora deve portare il Virus G sul tetto della centrale per completare la sua missione.

Tofu

Missione: ottenere il Virus G per l'Umbrella.
Come: Portare il Virus G dallo scantinato al tetto della stazione di polizia.
Punto di Forza: Sopporta molto bene i colpi e non zoppica quando viene ferito.
Armi: Coltello da Combattimento.
Tofu è una versione ironica di Hunk. Lui (pensiamo sia un maschietto a causa della sua voce gracchiante ma mascolina) ha gli stessi obiettivi di Hunk, ma è armato solo di un misero coltello.

Visione Generale (entrambi)

Partenza: Fogne

Entrambi i personaggi cominciano nelle fogne e chiederanno aiuto per radio. Il punto d'incontro è il tetto della stazione di polizia. Salite le scale e dirigetevi verso la Stanza degli Scacchi. Qui incontrerete un gruppetto di zombi affamati. Cercate di evitarli e uscite dal retro. Arrivati nel corridoio troverete altri zombi, non sprecate colpi ed evitateli. Scendete dalle scale per raggiungere il Tunnel dei Ragni. Qui si fa difficile: Tofu dovrebbe tentare di evitarli, mentre Hunk li può spazzare via col fucile prima di essere avvelenato. La via di fuga è la scaletta in fondo.
Quando arrivate nel Canile dovrete fare attenzione ai mastini. Se state usando Tofu vi conviene scappare via di corsa. Hunk potrà sbarazzarsi di quelle bestiacce utilizzando il suo potente fucile.
Nell'Area Carceraria troverete degli altri zombi. Passate quelli a terra (o spiaccicateli se vi afferrano) e raggiungete la porta. Nel Parcheggio troverete altri cani pronti ad aggredirvi. Quest'area è molto ampia e spaziosa, quindi non dovrebbe essere un problema riuscire a evitarli. Arrivati nel Corridoio dello Scantinato dovrete affrontare gli uccelli. Se volete risparmiare munizioni o state usando Tofu, vi conviene corrergli in mezzo e prendere le scale che portano all'edificio principale della polizia. Troverete degli altri cani a sbarrarvi la strada. Qui Hunk potrà divertirsi a fare un po' di tiro al bersaglio. Se invece usate Tofu, continuate a correre!
Quando arriverete all'Ufficio Est, troverete un gruppetto di zombi che vi aspetta. Attraversate l'ufficio di corsa e voltate a destra dopo la prima scrivania. Da qui dovreste essere in grado di raggiungere la porta blu evitando gli attacchi nemici. Passata la porta sarete circondati da zombi. Evitate o uccidete i due sulla destra, poi correte nello spazio libero; quando gli altri si cominceranno a spostare affrettatevi ad andare verso la porta che conduce al salone principale.
Dal salone principale dirigetevi verso la Sala D'attesa e uccidete o evitate i due ragni. Attenzione perché se li ucciderete ne arriveranno degli altri.
Quando entrerete nell'Ala Ovest verrete attaccati da tre Licker. Zigzagando abilmente dovreste essere in grado di evitarli.
Nel Salone vi aspettano due piante piuttosto difficili da superare. Il metodo migliore è avvicinarsi e aspettare che si inarchino. Spostatevi indietro quando si lanciano in avanti per colpirvi e poi correte subito via.
Sulla Scala troverete altre due piante. Se usate Hunk arretrate e sparategli. Se siete Tofu usate la tattica precedente. Ora salite.
Arrivati al Corridoio della statua troverete il simpatico Tyrant – 103. Aspettate finché si avvicina e cerca di colpirvi quindi correte e salite le scale, poi tornate giù per raggiungere la porta in fondo.

Se riuscirete ad arrivare nel Corridoio S.T.A.R.S. dovrete affrontare alcuni zombi striscianti, schiacciateli o evitateli. Quando arriverete al Salotto (2° piano), ci saranno tre Licker ad aspettarvi. Evitateli e dirigetevi verso la porta della biblioteca. Ora dovrete farvi strada fino al Salone Principale (2° piano). Qui ci sono due di quelle maledette piante. La prima è facile da evitare, ma la seconda è in una posizione scomoda. Raggiungete la Stanza di Salvataggio dove incontrerete sette zombi. Appena entrati correte in avanti per superare i primi due, poi giratevi rapidamente a sinistra verso la sedia. Da qui avvicinatevi al muro e correte in fretta per superarne altri due e uscire dalla porta.
Nel Corridoio dei Corvi affronterete il nemico finale: Tyrant – 103! Se state usando Hunk potrete scaricargli contro tutte le munizioni che vi rimangono. Se usate Tofu, lasciate che Tyrant vi attacchi, arretrate e superatelo. Eccovi sul tetto.
Congratulazioni! Avete passato il test finale per diventare un maestro a *RE2*. Ora godetevi il FMV dove vedrete i personaggi allontanarsi per portare il loro prezioso bottino alla Umbrella! Questo non è bene per il genere umano!

Special Bonus! Resident Evil Director's Cut

Un Aiuto per la Soluzione

Vi siete bloccati col *Director's Cut?* Vorreste sapere dove diavolo si trovano gli oggetti per portare a termine la missione? Tranquillizzatevi ora vi ci portiamo noi! Per chi ha già giocato al gioco originale, la sfida principale di *Resident Evil Director's Cut* è riuscire a trovare i vari oggetti che in questa versione sono stati spostati. Eccovi la lista delle nuove ubicazioni. Le altre differenze con la versione originale di *RE* sono le diverse inquadrature e le nuove posizioni dei mostri. Questo però non incide in maniera altrettanto determinante sulla giocabilità.

002 Key

Dov'è in *RE*: Nel Passaggio dell'Alveare. Nel Casotto del Guardiano.
Dov'è in *Director's Cut*: Stesso luogo.

003 Key

Dov'è in *RE*: Nel Deposito delle Armi. Nel Sotterraneo del Casotto.
Dov'è in *Director's Cut*: Lavandino nella stanza 002.

Armour Key

Dov'è in *RE*: Nella Serra, dietro alla Fontana.
Dov'è in *Director's Cut*: Fuori dal Terrazzo.

Battery

Dov'è in *RE*: Al Primo piano. Nell'Armadio.
Dov'è in *Director's Cut*: Nella Centralina Elettrica del Laboratorio.

Blue Jewel

Dov'è in *RE*: Nella Statua da rompere.
Dov'è in *Director's Cut*: Nel salotto dentro all'Orologio.

Broken Shotgun

Dov'è in *RE*: Oltre la prima Porta a Sinistra nella Mansione 1° Piano.
Dov'è in *Director's Cut*: Nella Stanza del Salvataggio della Scala a Destra.

Chemical

Dov'è in *RE*: Nella Stanza sotto alle Scale, 1° Piano della Mansione.
Dov'è in *Director's Cut*: Nel Boiler Esterno.

Control Key

Dov'è in *RE*: Nel Bagno 001 del Casotto del guardiano.
Dov'è in *Director's Cut*: Nel Camino accanto alla

Plant 42.

Doom Book 1
Dov'è in *RE*: Nello Studio.
Dov'è in *Director's Cut*: Nella Stanza Segreta in fondo alla Biblioteca, 2° Piano.

Doom Book 2
Dov'è in *RE*: Nel Passaggio in giardino.
Dov'è in *Director's Cut*: Nicchia nel Muro. Visibile sulla Mappa del Sotterraneo.

Eagle Medal
Dov'è in *RE*: Nel Doom Book 1.
Dov'è in *Director's Cut*: Nel Doom Book 1.

Emblem
Dov'è in *RE*: Sul Camino, nella Sala dei Banchetti.
Dov'è in *Director's Cut*: Stanza dell'Armatura.

Flare
Dov'è in *RE*: Nella Cesta accanto alla Porta dell'Eliporto.
Dov'è in *Director's Cut*: Stesso Luogo.

Gold Emblem
Dov'è in *RE*: Nella Stanza Nascosta del Bar.
Dov'è in *Director's Cut*: Stesso Luogo.

Helmet Key
Dov'è in *RE*: Nel camino nel Casotto del Guardiano.
Dov'è in *Director's Cut*: Nel Deposito Armi Sotteraneo nel Casotto.

Hex Crank
Dov'è in *RE*: Sul Pavimento nella Stanza di Enrico.
Dov'è in *Director's Cut*: Stesso Luogo.

Lab Key
Dov'è in *RE*: Scompartimento Nascosto nella Stanza delle Conferenze.
Dov'è in *Director's Cut*: Scompartimento Nascosto nel Passaggio della Manovella.

Lighter
Dov'è in *RE*: Camera da Letto vicino alla Stanza del Cervo.
Dov'è in *Director's Cut*: Stesso luogo.

MO Disk (tre da trovare)
Dov'è in *RE*: Studio segreto nella Biblioteca, Passaggio della Manovella e Scrivania nel Passaggio sotto alla Fontana.
Dov'è in *Director's Cut*: Nella Stanza del Cortile, piccolo Laboratorio, Scomparto segreto nella Stanza delle Conferenze

Moon Crest
Dov'è in *RE*: Nell'Attico.
Dov'è in *Director's Cut*: Stesso Luogo.

Red Book
Dov'è in *RE*: Nalla Stanza 001.
Dov'è in *Director's Cut*: Sul Tavolo del Bar nel Casotto del Guardiano.

Red Jewel
Dov'è in *RE*: Nella testa del Cervo nella Stanza dei Trofei.
Dov'è in *Director's Cut*: Stesso Luogo.

Serum
Dov'è in *RE*: Su uno Scaffale nella Stanza di Salvataggio della Mansione.
Dov'è in *Director's Cut*: Stesso Luogo.

Sheet Music
Dov'è in *RE*: Dietro uno Scaffale di Libri, nel Bar.
Dov'è in *Director's Cut*: Stesso Luogo.

Shield Key
Dov'è in *RE*: Dietro all'Orologio nel Salone dei Banchetti.
Dov'è in *Director's Cut*:: Dietro la Statua della Tigre.

Slides
Dov'è in *RE*: Sul Pavimento nel Piccolo Laboratorio.

Dov'è in *Director's Cut:* Stanza delle Conferenze.

Square Crank
Dov'è in *RE*: Nello Scaffale in alto nel Deposito.
Dov'è in *Director's Cut:* Stesso Luogo.

Star Crest
Dov'è in *RE*: Dietro all'ultimo quadro nella Galleria.
Dov'è in *Director's Cut:* Dentro alla Statua da Rompere.

Sun Crest
Dov'è in *RE*: Nella Stanza dell'Armatura.
Dov'è in *Director's Cut:* Dietro la Pianta Mostruosa nella Serra.

Sword Key
Dov'è in *RE*: Nella Stanza di salvataggio della Mansione.
Dov'è in *Director's Cut:* Nellla Stanza Nascosta, presso la Piccola sala da Pranzo.

V-Jolt Ingredient
Dov'è in *RE*: Deposito dei prodotti Chimici.
Dov'è in *Director's Cut:* Stesso Luogo.

Wind Crest
Dov'è in *RE*: Statua della Tigre.
Dov'è in *Director's Cut:* Dietro all'ultimo quadro della Galleria.

Wolf Medal
Dov'è in *RE*: Nel Doom Book 2.
Dov'è in *Director's Cut:* Stesso Luogo.

Mappe e Appunti
Questi oggetti non sono essenziali per completare il gioco, ma le mappe possono tornare molto utili e i documenti possono chiarire molti elementi della trama di *Resident Evil*. Decidete voi se cercarli o no!

Mappa del 1° Piano
Dov'è in *RE*: Spogliatoio, sopra la Statua.
Dov'è in *Director's Cut:* Stesso Luogo.

Mappa del 2° Piano
Dov'è in *RE*: Sul Camino nella Stanza delle Lezioni.
Dov'è in *Director's Cut:* Stesso Luogo.

Diario del Proprietario
Dov'è in *RE*: Scrivania nella Stanza del Personale, 1° Piano della Mansione.
Dov'è in *Director's Cut:* Stesso Luogo.

Libro di Botanica
Dov'è in *RE*: Tavolo della Piccola Biblioteca.
Dov'è in *Director's Cut:* Stesso Luogo.

Testamento del Ricercatore
Dov'è in *RE*: Zona segreta nello Studio al 2° Piano.
Dov'è in *Director's Cut:* Stesso Luogo.

Mappa del Giardino
Dov'è in *RE*: Muro sul lato Est del Cortile.
Dov'è in *Director's Cut:* Stesso Luogo.

Mappa del Dormitorio
Dov'è in *RE*: Il Muro della Stanza 002.
Dov'è in *Director's Cut:* Stesso Luogo.

Dossier su Plant 42
Dov'è in *RE*: Sul Letto nella Stanza 002.
Dov'è in *Director's Cut:* Stesso Luogo.

Dossier su V-Jolt
Dov'è in *RE*: Su uno Scaffale nella Stanza 003.
Dov'è in *Director's Cut:* Stesso Luogo.

Ordini
Dov'è in *RE*: Sulla Tavola della stanza dei Trofei.
Dov'è in *Director's Cut:* Stesso Luogo.

Taccuino
Dov'è in *RE*: Nella Grande Biblioteca.
Dov'è in *Director's Cut:* Stesso Luogo.

MORTAL 4 KOMBAT

SE SEI UN COMBATTENTE VERO, QUESTO È IL MOMENTO DI DIMOSTRARLO!

Millenni fa, in un combattimento con la malvagia divinità conosciuta come SHINNOK, io fui responsabile della scomparsa di un'intera civiltà. Per liberare tutti i regni dalla minaccia di SHINNOK, intrapresi una battaglia che fece sprofondare la Terra in un'epoca buia, ma bandi SHINNOK in un limbo chiamato Netherealm.
Ora, dopo la sconfitta di Shao-Khan da parte dei guerrieri della Terra, SHINNOK ha tentato di forzare i confini che lo legano al limbo dove è segregato. Dopo innumerevoli sforzi, durati secoli e secoli, il malvagio è riuscito a spezzare i sigilli e a fuggire dalla prigione che gli era stata riservata. Ancora una volta, la battaglia sta per cominciare. Ma questa volta solo un mortale può essere l'artefice della sconfitta del crudele SHINNOK.

QUESTE SONO LE PAROLE DI **RAIDEN...**

- 15 personaggi diversi, provenienti dalle tre precedenti saghe.
- Moltissimi segreti che hanno caratterizzano da sempre la saga di Mortal Kombat.
- Fatality, mosse a sorpresa, armi e chi più ne ha più ne metta!

®













HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399 www.halifax.it